

TELJES
JÁTEK

STOLEN

KÖZÖN
LOPAKL

EDÍJAS
TÉK

EURÓPA LEGOLVASOTTABB GAMER MAGAZINJA

GameStar

DVD-VEL

AJÁNDÉK
E3
KÁRTYA-
JÁTEK!

1646 Ft
2006/6

IDG
HUNGARY



2006

TUDD MEG
MIVEL
JÁTSZOL
AZ IDÉN!

16 OLDALAS
E3 MELLÉKLET
HELYSZÍNI
TUDÓSÍTÁS
1200 JÁTEK
2 ÓRÁS GSTV
VIDEÓ RIPORT
BEST OF E3 2006
ÖSSZESEN
56 OLDALON!

TESZTELTÜK

**GHOST
RECON
ADVANCED
WARFIGHTER**

... ÉS A UBINAK MINDENT
MEGBOCSÁTUNK

**HITMAN
BLOOD MONEY**

FÓKUSZTESZT
DEMÓ, VIDEÓTESZT
VÉGIGJÁTSZÁS

VILÁGPREMIER

AGEIA PHYSX KÁTRYATESZT

KELL NEKED A FIZIKAI PROCESSZOR?
TESZTEK ÉS A LÁTHATÓ KÜLÖNBSÉG A GSTV-BEN!

SIN: EPISODE 1
RISE OF LEGENDS
A DA VINCI KÓD
X-MEN: THE OFFICIAL GAME



FORDÍTS
AZ E3 MELLÉKLETÉRT!



TOVÁBBI JÁTEKOK: PARADISE, FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS, RUSH FOR BERLIN, EVOLUTION GT, ROGUE TROOPER...
MÉLYVÍZ: LIGHTSCRIBE DVD ÍRÓK TESZTJE, BLOGKÉSZÍTÉS MESTERFOKON, A KÉMPROGRAMOKRÓL ÉS AZ ELLENSZEREKRŐL...
DVD TARTALOM: HITMAN: BLOOD MONEY, RUSH FOR BERLIN DEMÓK, A DA VINCI KÓD, SIN EPISODES 1 GSTV BEMUTATÓ...

2006
GAMESTAR - EURÓPA LEGOLVASOTTABB GAMER MAGAZINJA - TELJES JÁTEK: STOLEN

TELJES
JÁTÉK

STOLEN

KÖZÖN
LOPAKL

EDÍJAS
TÉK

EURÓPA LEGOLVASOTTABB GAMER MAGAZINJA

GAM

GameStar

DUPLA
DVD-VEL

AJÁNDÉK
E3
KÁRTYA-
JÁTÉKI!

1896 Ft
2006/6

IDG
HUNGARY



2006



TUDD MEG
MIVEL
JÁTSZOL
AZ IDÉN!

16 OLDALAS
E3 MELLÉKLET
HELYSZÍNI
TUDÓSÍTÁS
1200 JÁTÉK
2 ÓRÁS GSTV
VIDEÓ RIPIORT
BEST OF E3 2006
ÖSSZESEN
56 OLDALON!

TESZTELTÜK

**GHOST
RECON**

**ADVANCED
WARFIGHTER**

... ÉS A UBINAK MINDENT
MEGBOCSÁTUNK

**HITMAN
BLOOD MONEY**

FÓKUSZTESZT
DEMÓ, VIDEÓTESZT
VÉGIGJÁTSZÁS

VILÁGPREMIER

AGEIA PHYSX KÁTRYATESZT

KELL NEKED A FIZIKAI PROCESSZOR?
TESZTEK ÉS A LÁTHATÓ KÜLÖNBSÉG A GSTV-BEN!

SIN: EPISODE 1
RISE OF LEGENDS
A DA VINCI KÓD
X-MEN: THE OFFICIAL GAME



FORDÍTS
AZ E3 MELLÉKLETÉRT!



TOVÁBBI JÁTÉKOK: PARADISE, FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS, RUSH FOR BERLIN, EVOLUTION GT, ROGUE TROOPER...
MÉLYVÍZ: LIGHTSCRIBE DVD ÍRÓK TESZTJE, BLOGKÉSZÍTÉS MESTERFOKON, A KÉMPROGRAMOKRÓL ÉS AZ ELLENSZEREKRŐL...
DVD TARTALOM: HITMAN: BLOOD MONEY, RUSH FOR BERLIN DEMÓK, A DA VINCI KÓD, SIN EPISODES 1 GSTV BEMUTATÓ...

2006
GAMESTAR - EURÓPA LEGOLVASOTTABB GAMER MAGAZINJA - TELJES JÁTÉK: STOLEN

GameStar






TÁBOR

2006

JÖN!

augusztus 6-12.

Kecskemét, KF GAMF kari kollégium

-  LAN-ozás napestig, bajnokságok, nyeremények
-  2 ágyas szobák, saját fürdőszobával és hűtővel
-  Saját kosár-, foci- és röplabdapálya, pingpongtermek
-  GS szalonnasütések, ki mit tud és szellemi vetélkedők à la GS nyílt nap (kerti grill van)
-  Napi háromszori étkezés, korlátlan mennyiségű ingyenyümölcs az egész tábor alatt

Regisztrálj és nyaralj velünk!

Jelentkezés és további információ:

www.gamestar.hu/tabor, (06-1) 577-4373

A tábor minden résztvevője egy GameStar hátizsákkal is gazdagabb lesz!

A jelentkezéseket a beérkezés időpontja alapján fogadjuk 2006. július 20-ig. A résztvevők számát 70 főben limitáltuk!

Támogató:



TARTALOM

06

54 HITMAN: BLOOD MONEY

„A 47-essel többek között egy lepukkant, félig lerombolt vidámparkban, egy chilei drogbaró mesés környezetben lévő luxuskastélyban, a párizsi operaházban, egy luxusgőzösn, illetve a hollywoodi filmekben látható amerikai „mintavároskában” nyomulhatunk.”

GYORSKERESŐ

ALONE IN THE DARK V	H	23
AUTO ASSAULT	B	91
CAESAR IV	H	23
CELL FACTOR	EL	10
COMPANY OF HEROES	UI	27
CRYISIS	E	34
DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC	E	38
DISCIPLES III	H	17
ELVEON	H	24
ERAGON	H	23
EVOLUTION GT	B	90
FLIGHT SIMULATOR X	H	24
FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMER	B	78
GEARS OF WAR	H	12
GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER	B	62
GOthic	H	20
GUILD WARS FACTIONS	B	91
HITMAN: BLOOD MONEY	B	54
HUXLEY	H	14
OVER THE HEDGE	B	80
PARADISE	B	76
RISE OF LEGENDS	B	70
ROGUE TROOPER	B	92
RSS: VEGAS	E	48
RUSH FOR BERLIN	B	82
S.T.A.L.K.E.R.	UI	26
SIN	B	72
SPORE	E	28
THE DA VINCI CODE	B	88
THE STALIN SUBWAY	B	80
WORLD IN CONFLICT	H	18
X-MEN: THE OFFICIAL GAME	B	86



62

„Mesterlövész puskánkkal méter vastagságú szilárd anyagot is átlöhetünk, így érthető, hogy ellenfeleink sem hatódnak meg attól, ha a számtalan fedezék egyike mögött állunk. Van olyan küldetés, ahol már a legelején a helikopterben ülve is lönek...”



70

„Egyik kedvencem az alin kampány egyik pályája, melyet a demóban Ti is kipróbálhattatok: egy várost kell megvédenünk a szalamandrák támadásától, akik sötétetés után azonnal ostromra indulnak ellenünk.”



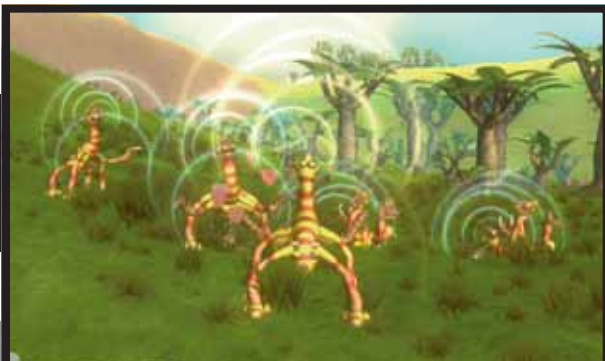
8

„Az ajtók kinyitása és a lopakodás mellett még számos kihívás vár ránk a játékban: széfek és számítógépes rendszerek feltérése, kamerák kiiktatása, bűvőhelyek megtalálása...”



112

„A Ghost Recon: Advanced Warfighterben például kifejezetten belassul a játék, ha benne van a gépben az AGEIA kártya – érdekes volt látni, hogy szinte minimális különbséggel is mennyivel csökken a sebesség...”



T: Tipp C: Cheat B: Bemutató O: Összeállítás E: Előzetes Bt: Bétateszt U: Új információ EL: Előzetes kézikönyv

HOLLA PÍPÖL!



72 SIN: EPISODES



Itt van, eljött, végre: megtartották az idei év E3 kiállítását Los Angelesben! Felbolydult a... mindenki, három napig bolondokháza volt a helyszínen és a neten, aminek eredményeképpen annyi infó szabadult a világra, hogy ember legyen a talpán, ki eligazodik közöttük. Na, és itt jövőnk a képbe mi.

Ebben a számban mintegy 56 oldalon (hírekben, új infókban, előzetesekben és az E3 Speciál mellékletben), és majd' 3 gigabyte-nyi lemezterületen (tengernyi kép és videó formájában) foglalkozunk a kiállítással, amit bátran használhattok iránytűként, eldöntendő, hogy mire érdemes odafigyelni a következőkben, és mire nem.

A tartalom tehát adott, a forma pedig különleges, mint mindig: ebben az évben ismét új dolgot ötlöttünk ki a „megfordítós” melléklet formájában! Aztán ott van ugye az E3-as kártyajáték is, mely fő csapásirányát tekintve egy Magic-klon, elsősre értelmetlennek tűnő értékekkel és funkciókkal, de nem kell aggódní, megtanítunk rá mindenkit: az E3 mellékletben találjátok a szabálymagyararázatot, de van tutorialvideó is a DVD „Plusz” menüjében. A GSTV-ről is meg kell emlékeznünk: találtak benne monstre E3 helyszíni közvetítést trailerekkel, feliratozott és kommentált videobetétekekkel, új ficsórként pop-up videókat, de olyan, tesztelt játékokhoz kötődő videoreview-kat is, melyek zömében duálkomentárral készültek! Az óriási nyüzsgésben lezajlott a teljesjáték szavazás is, melyből a Lara Croftot és Sam Fishert egymagában megszemélyesítő Stolen-bébi jött ki győztesen (tudjuk, hogy a nő az oka, ne tagadjátok). Apró megjegyzés: ez az ANGOL nyelvű változat, így telepítésnél és játéknál ezt kattintsátok, egyébként szörnyű dolgokat fog művelni a program, és a végén még le is fagy (muhahaw).

Következő hónapban a második helyre sorolt kill.switch következne, de készüljetek rá, hogy egy óriási cím még beleszólhat a tervekbe. Olyan játék jelent meg a horizonton, amelyet még soha senki nem tett le elétek az asztalra, ami mindent üt, mi elképzelhető a témában. Még nem százaz a dolog, ezért nem kiabálunk el semmit, mindenesetre lehet készülni... Végezetül felhívnam figyelmet a lapba csúsztatott kérdőívre: kb. öt perc átfutni és kitölteni – a véleményeddel pedig többet segítesz az újság készítésében, mint gondolnád! Úgyhogy tessék bőkezűen bánni az x-ekkel.

A jövő hónapig jó szórakozást kívánva maradok hódolattal:
Boe / GS Team PS: a kód még mindig: Berkenye



86 X-MEN: THE OFFICIAL GAME

ÁLLANDÓ OLDALAK / HASZNOS OLDALAK

CD TARTALOM 6
EZEN A KÉT OLDALON RÉSZLETES KIVONATÁT TALÁLOD AZ ÉPP AKTUÁLIS LEMEZEK (CD ÉS DVD IS) TARTALMÁNAK

ARÉNA 124
AZ ADOTT HAVI OLVASÓI LEVELEZÉS SZÍNE-JAVÁT TALÁLOD ITT. CSAK A LEGJOBBAK A TÖBBEZRES LEVÉLFORGALOMBÓL

TIPPEK 94
A TIPPEK ROVATBAN A LEGFRISSEBB TESZTELT JÁTÉKOKHOZ TALÁLSZ ÚTMUTATÓKAT JELENTŐSÉGŰKHÖZ MÉRT TERJEDELEMBEN.

DVD BORÍTÓ 129
AMENNYIBEN A TELJES JÁTÉKOT TARTALMAZÓ KORONGOT SAJÁT TÖKBAN TARTANÁD, ITT AZ EREDETI BORÍTÓ HOZZÁ

BEMELEGÍTÉS

CD-DVD TARTALOM	6
TELJES JÁTÉK: STOLEN	8
ELSŐ LÁTÁSRA:	
CELL FACTOR	10

ÚJDONSÁGOK

HÍREK	12
ÚJ INFÓK	26
SPORE	28
CRYSIS	34
DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC	38
A NYÚLON TÚL	42
BIOSHOCK	44
RS6: VEGAS	48

JÁTÉKBEMUTATÓK

HITMAN: BLOOD MONEY	54
GHOST RECON:	
ADVANCED WARFIGHTER	62

RISE OF LEGENDS	70
SIN: EPISODES	72
PARADISE	76
FULL SPECTRUM WARRIOR:	
TEN HAMMER	78
OVER THE HEDGE	80
THE STALIN SUBWAY	80
RUSH FOR BERLIN	82
X-MEN: THE OFFICIAL GAME	86
THE DA VINCI CODE	88
EVOLUTION GT	90
AUTO ASSAULT	91
GUILD WARS FACTIONS	91
ROGUE TROOPER	92

TIPPEK

RÖVID TIPPEK-CHEATEK	94
HŐSÖK TERE	95
HITMAN: BLOOD MONEY	96
GHOST RECON: AW	100
KV SZOFTVER	102

MÉLYVÍZ

HÍREK	104
MOBIL HÍREK	106
JÖVŐNÉZŐ	108
PIACTÉR	110
AGEIA PHYSIX TESZT	112
LIGHTSCRIBE DVD ÍRÓK	114
OPTIKAI TUNING	116
A KÉMEK RÉME	119
BLOGOLÁS	118
KV HARDVER	120

MÁSVILÁG, KÖZÖSSÉG

MÁSVILÁG	122
ARÉNA	124
KÖVRSZÁM TARTALMÁBÓL	128
DVD BORÍTÓ	129
CD BORÍTÓ	130
IMPRESSZUM	130

DVD TARTALOM

JÁTÉK DEMÓ 3

HITMAN: BLOOD MONEY

KIADÓ: EIDOS INTERACTIVE, MÉRET: 796 MB, DVDS/DVDS

MADY

MELLÉKLET@GAMESTAR.HU

Szíjasztok! Üdvözlök mindenkit a júniusi DVD mellékleten! Azon kívül, hogy már javában tombol a nyár, és alig két hónap múlva GS táborozunk egy jót, igen kellemes E3-as összeállítással készültünk Nektek.

Kezdhetném azzal, hogy elmondjam, van néhány kifejezetten nyencfalatnak számító demó (Hitman: Blood Money, Rush for Berlin, stb.), de inkább a teljes játékokat ajánlanám elsőként, mely a Ti szavazataitok alapján a Stolen lett. A teljes játék beizgatása előtt azonban mindenki húzza be a függönyöket, készítsen elő belátása és kora szerint üdítőt vagy tequilát, és élvezzék a közel két órányi tömény E3-as videóanyagot. Többek között egy teljes órányi E3-as beszámolót forgattunk Nektek, a rengeteg játékbeutató kommentár mellett. A GS TV tovább fejlődött, mostantól például duál kommentárokkal is találkozhattok, továbbá új fogalomként a pop-up videót is bevezettük. De nem is árulok el erről többet, kukkantsátok meg őket működés közben!



47-es sorozatszámú kopasz bérgyilkosunk negyedszer is visszatér. Főhősünk két rivális ügynökség háborújába csöppen. Az ő ügynöksége addig működött jól, amíg egy másik meg nem jelent a „piacón”. A megoldás roppant egyszerű, mivel úgy érzi, talán ő maga lesz a következő célpont, Amerikába megy, hogy saját kezűleg rendezze el a problémát.

TOVÁBBI DEMÓK

OVER THE HEDGE	DVDS
PACIFIC STORM	DVDS
RUSH FOR BERLIN	DVDS/DVDS
TITAN QUEST	DVDS
WILDLIFE PARK 2	DVDS

TOVÁBB BŐVÜL A DVD!

A lemez mellékletet visszajelzéseik alapján folyamatosan bővítjük. A szezonális E3 anyagon kívül elindítottuk a DVD ajánló menüpontunkat, így népszerű mozi rovatunk mellett már a DVD filmekkel is képbe kerülhettek. Emellett az igen népszerű honosítások rész is megkomolyodott, jóval több honosítást, érdekes cikket, olvasnivalót kínál. A Hősök tere is a lemezre költözik, még ha csak virtuálisan is. Mostantól az Olvasokk menüpont alatt találhatjátok meg a beküldött képeket, eredményeket. Útjára indítottuk a GS Insider részt is, ahol e hónaptól exkluzív, magazinban nem olvasható cikkeket olvashattok a GS szerkesztők tollából.

Új menüpontok

Új tartalmakkal bővítettük a mellékletet, hogy még több érdekességgel szolgálhassunk

MEG-VÁLTOZTUNK

GSTV ajánló

Átláthatóbb a kezelőfelület, az ajánlóval rögtön értesülhettek a legújabb GSTV adásokról



Szezonális E3 menü

Az E3-as anyagokat kategorizálva, külön menüpontokba rendeztük

E3 gyorsindító

A főoldalról egyetlen kattintással elérhető közel egy óras E3-as műsorunk

Indítás

Ha a lemez behelyezése után a keretrendszer nem indul el automatikusan bármely állománykezelő programmal (pl. Windows Intéző, Total Commander), indítsd el a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. Ha rögtön a Stolen telepítésével akarod kezdeni, futtasd a DVD-k főkönyvtárában található „setup.exe” fájlt.

HA PROBLÉMÁD VAN A LEMEZZEL

Ha nem indul a teljes játék, vagy valamely másik program, használj más meghajtókat (DirectX, graf. kártya), és/vagy próbáld ki egy ismerősöd gépén is. Ha törött a lemez, vagy meghajtód nem olvassa azonnal írd a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

GSTV E3 SPECIAL

2 ÓRÁNYI EXTRA TARTALOM

Figyelted, mi volt a jobb felső sarokban? Esetleg tekérd vissza, volt ott egy apró utalás arra, hogy mégis milyen engine gondolkodott erről a brutális látványról...

GameStar TV

Előző hónapban leteszteltük, most megcsináltuk az összes videónál! Mostantól nem egy, hanem két ember fogja megvitatni a legújabb játékokat. Emellett a videók hosszát is jelentősen megnöveltük, a 2-3 perces videóbeutató a múlté, helyette 6-8 perces mini adásokkal fogtok találkozni.

További videó bemutatók: Hitman: Blood Money, Da Vinci Code, SiN Episodes: Emergence, Rise of Nations: Rise of Legends, Rush for Berlin, X-Men: The Official Game
Videó interjú: Dark Messiah of Might and Magic

DUAL KOMMENTÁROK



POPUP VIDEÓK

Ismét újdonsággal bővült a GSTV! Itt vannak a popup videók, melyek keretén belül a rövid, de ígéretesebb alkotásokat fogjuk felugró infó ablakkal tálni. Mostantól tehát nem csak egy sima videóelőzetest nézhetnek végig, hanem külön sürített infóbombákat, érdekességeket tudhattok meg a bemutatásra kerülő játékokból.

Popup videók: Stranglehold, Splinter Cell: Double Agent, Rainbow Six: Vegas, Infernal, Alone in the Dark: Near Death Investigation

NAGY E3 BESZÁMOLÓ 45 PERCBEN



Az idei E3-ra szokásunkhoz hívein mi is kilátogattunk. A Los Angelesben sikeresen földet ért felderítő csapataink segítségével elkészítettünk Nektek egy extra hosszúságú GSTV beszámolót, melyet a kék és az ezüst GS tulajdonosok egyaránt válogatban élvezhetnek. A 45 perces adásba belezúfoltuk a legérdekesebb játékokat, eseményeket, érdekességeket, amire az elkövetkezőkben a játékpar számíthat.

További E3-as érdekességek: Nagyfelbontású E3 rendezvény képek, kihagyhatatlan feliratozott játék intrók, babes fotók (mert megérdemled!) plusz videók minden mennyiségben!

TELJES VERZIÓS NOD32 ANTIVIRUS AJÁNDÉKBA



A REGISZTRÁLÁSHOZ SZÜKSÉGES KÓD:

GS44FGIK

PLUSZ, AMIT NEM ÉRDEMES KIHAGYNI!

Kártyajáték

tutorial videó

Júniusi számunk mellé egy saját kártyajátékot, a GameStar: The Gathering-et csomagoltuk ajándéknak. Hogy még könnyebben megértsétek és elsajátíthatassátok a játék szabályait, forgattunk Nektek egy rövidfilmet. Oktató videóinkban ender és Gyu vállalták a játékosok hálás szerepét. A film kitalált történeten alapszik, a szereplők hasonlósága csak a véletlen műve. ©



E3 Babes videók, khmm

Aki nem volt ott az idei E3-on, az több ok miatt is sajnálhatja. Egyrészt, mert egy csomó kiváló játék bemutatására is sor került, másrészt a rémhírekkel ellentétben, a gyengébbik nem is jelentős mennyiségben is képviseltette magát a rendezvényen. Konszolidáltan nyilatkozva a témáról, a babes felhozatal egyáltalán nem volt rossz, sőt. Íme két hangulatos videófeliratozó a lányokról!

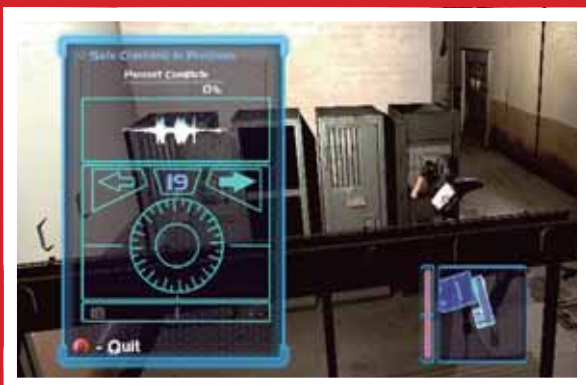
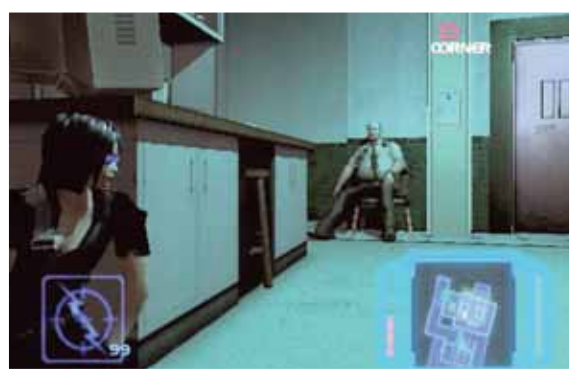
Exkluzív AGEIA

PhysX bemutató

Egy igazán különleges csomagával szolgálhatunk azoknak, akik még többet szeretnének megtudni az AGEIA kártyájáról. ZeroCool és Gyu videóbeutatója azoknak is hasznos információkkal szolgálhat, akik még csak most ismerkednek a témával, vagy egész egyszerűen kíváncsiak a hardver újdonságra, a PhysX kártyára, melyet itthon elsőként mi tesztelhettünk le.

TELJES JÁTÉK

STOLEN



Az előző hónapban Ti dönthettétek el, mi is legyen júniusi teljes játékunk. Végig szoros volt a verseny a három vetélytárs között. Ám a szavazás utolsó napjaiban *Stolen* kerekedett fölül. Kéréseteknek eleget tettünk, üdvözljétek Anya Romanovot és csapatát!

Bemegyünk, mindenkit elintézzük, aztán nyugiban elhozzuk a műkincseket. Milyen egyszerű is ez, különösen, ha valami szupertitkos, szuperképzett katonát alakítunk, akit a legmodernebb fegyverekkel ruháztak fel. A *Stolen*ben szó sem lesz ilyesmiről! Anya Romanov még a szúnyogokat sem öli meg, csak elhessegeti őket. Ugyanígy tesz az örökökkel: ahelyett hogy megölné őket, egyszerűen csak elkábítja őket. No nem testhezálló ruhájával (meg ami alatta van), hanem két kezével teszi mindezt (*az is jó – ender*). Az örök mögé lopakodik, aztán addig szorongatja őket, amíg össze nem esnek. Sajnos itt sem hajlandó a végsőkéig elmenni, így a legtöbb biztonsági ember pár perc után felkel az önkívületből (*ehhh... – ender*). Ha ügyesek voltunk, akkor nem kezdenek el keresni minket, hiszen nem emlékeznek rá, hogyan is kerültek a földre. Inkább jól összeszegeylik magukat, mert szolgálat közben lazáltak, aztán visszamennek a helyükre. Nem véletlenül a játék lényege, hogy mindig, minden körülmény között észrevétlenek maradjunk, mert ha egyszer lebukunk, igazi hajtóvadászatot indítanak utánunk.

BÉKÉS FEGYVER

Annira azért mégsem nehéz „lát-hatatlanná” válni, különösen így, hogy a jól megszokott akrobatamutatóványok mellett egy teljesen egyedi, Anya számára készített pisztoly lapul a zsebünkben. Beletölthetünk kábítónyilat,

amitől az ellenfelek elkábulnak. Ilyenkor elszökhetünk, vagy éppen tovább is mehetünk a pályán, sosem fognak rájönni, mi ütötte ki őket. Remek jó találmányunk még a Sonic Emitter is, amelynek segítségével átláthatunk az ajtókon. A túlfoldalra sugározza a jeleket, és a visszapattanásukból kiszámítja a tárgy helyzetét, amit aztán képpé alakít át nekünk. Nagyon ötletes, nagyon ötletes! De ami még ennél is sokkal jobb a játékban, az a zárok feltörése. Ez egy külön kis minijáték, amiben meg kell keresnünk a megfelelő fémdarabot, és annak segítségével úgy megemelnünk a reteszt, hogy az pont a helyére kerüljön. Ez elég egyszerűnek hangzik, ám ha éppen egy ór közeleg, mindjárt sokkal bonyolultabbá válik minden. Az ajtó kinyitása és a lopakodás mellett még számos kihívás vár ránk a játékban: széfek és számítógépes rendszerek feltörése, kamerák kiiktatása, búvóhelyek megtalálása... napestig sorolhatnánk a dolgokat, de inkább tapasztald meg saját szemeiddel, mit is nyújt neked a *Stolen*, általatos választott teljes játékunk. Korongot a meghajtóba, installra felkészülni, start!

FIGYELEM!

Ez a *Stolen* egy nyelvű verziója, ezért a játék indításakor MIDIG az English-t válaszd ki!

TIPPEK

1 WOMAN IN BLACK

Ha netán lebukunk, gyorsan fussunk be az árnyékba, ugyanis ott nem látnak minket az örök. Az elemlámpások elől is könnyű menekülni, csak guggoljunk le, és kezdjük el távolodni az őrtől. Szerencsére hamar feladják a keresést, így nem kell sokáig macska-egér játékot játszsanunk.

2 PAKOLD KI

Amennyiben egy szimpatikus szekrényrel futunk össze a betörés során, akkor lopjuk el, ami benne van. Általában ételcsomagot illetve különböző nyilakat találhatunk bennük, amiknek a későbbiekben nagy hasznát vehetjük.

3 LAPULÁS

A kamerának nem túl nagy a látószögük, így gyakran el tudunk menni előttük/alattuk ha falnak lapulunk. Amennyiben erre nincs reális esélyünk, lövjük ki a pisztollyal a felvívó szerkezetet.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

- Afrika Korps vs D. HUN...1 910
- Against Rome..... 950
- Age of Empires 3 HUN.....6 990
- Air Conflict HUN*.....5 990
- Am. Cong. Divided Nat. ... 7 990
- Armies of Exigo HUN.....3 990
- Arx Fatalis950
- Bard's Tale.....3 990
- Battlefield 1942 + 2 kieg. ...3 890
- Battlefield Vietnam.....3 890
- Battlefield 2 + Spec. F. ...11 690
- BF 2 Euro Forces (kód) ...3 890
- BF 2 Arm. Fury (kód)*.....3 890
- Bet on Soldier.....3 990
- Beyond Divinity.....1 990
- Big Mutha Truckers 2.....1 910
- Black & White 2.....11 490
- B & W 2 Battle of Gods.....4 890
- Blazing Angels: Squad.....6 990
- Blitzkrieg.....1 230
- Blitzkrieg 2.....9 590
- Boiling Point HUN.....5 990
- Brothers in Arms HUN.....3 990
- Call of Cthulhu.....6 990
- Call of Duty "év játéka" ...3 830
- Call of D. United Off.....6 690
- Call of Duty 2.....13 990
- Car Industries HUN.....5 990
- Champ. Manager 2006...11 990
- Chaos League.....990
- Children of the Nile.....1 990
- Chrome Gold.....1 910
- Civilization 4.....9 590
- Claw.....950
- Cold Fear.....4 990
- Cold War.....4 990
- Combat Flight Sim 3.....4 990
- Combat Mission: Overlord.....9 990
- Command&Conq. pakk ...7 190
- C&C Generals Deluxe.....3 830
- Commandos 3.....2 870
- Commandos Strike For.....8 990
- Cossacks 2.....7 670
- Cossacks 2 Battle for E.* 5 990
- Crashday HUN.....9 990
- Csatamágusok HUN.....1 910
- CSI 1.....1 990
- CSI 1+2+Miami.....3 690
- CSI 3 Dimensions of M.....5 990
- D-Day HUN.....1 910
- Da Vinci Code.....7 990
- Desperados 2.....9 990
- Diablo.....950
- Diablo 2 + Lord of Destr..2 990
- Disney játékok.....Hívj
- Dino Crisis 2.....1 910
- Driver.....1 910
- Driver 3.....3 990
- Dungeon Siege 2.....6 990
- Dungeons&Dragons onl..9 990
- Echelon Wind Warriors.....990
- Egypt 3 HUN.....3 830
- Emperor: Rise of M. K.....2 870
- Empire Earth HUN.....1 990
- Empire E. Art of C. HUN...1 990
- Empire Earth 2 HUN.....6 990
- Enigma Rising Tide HUN.....990
- Enter The Matrix.....3 830
- Etherlords HUN.....950
- Euro Rally Champion.....990
- Europa Universalis HUN.....950
- Europa Universalis 2.....1 910
- Everquest 2.....2 390
- Fahrenheit: Indigo Pr*...3 990
- Far Cry.....1 990
- F.E.A.R.....4 990
- FIFA 2005.....3 890
- FIFA 06 HUN.....12 470
- FIFA World Cup 2006...9 590
- FIFA Manager 06.....11 490
- Fire Captain HUN.....3 830
- Flatout.....1 910
- Flight Simulator 2002 ...3 490
- Flight Simulator 2004 ...9 990
- FS 2004 Kiegészítők.....Hívj
- Football Manager 2005...3 990
- Football Manager 2006...9 590
- Ford Racing 3.....1 910
- Ford Street Racing.....2 990
- Freelancer.....2 390
- Full Spectrum: Ten H.*...9 990
- Getting Up.....7 990
- Ghost Recon 3.....9 990
- Glory of the Roman E.*...7 990
- Godfather (Keresztapa)...11 990
- Gorky Zero HUN.....990
- Gothic 2.....1 990
- Gothic 2 Night of Raven..2 990
- Gothic 2 Gold.....3 990
- Grand Theft Auto 3.....2 870
- GTA Vice City.....2 870
- GTA San Andreas.....6 990
- Great Escape.....950
- Ground Control 2 HUN...1 910
- GT Legends HUN.....7 990
- GTR (FIA GT R.) HUN...3 990
- GTI Racing HUN.....5 990
- Guild Wars (2006).....6 990

TISZTA ERŐBŐL NYÁR!



Spellforce 2

9 990,-



FIFA World Cup 2006

9 590,-



Heroes of Might & Magic 5

11 990,-



Rush for Berlin

7 990,-



Guild Wars Factions

6 990,-



Da Vinci Code

7 990,-



Ghost Recon 3

9 990,-



Hitman Blood Money

9 990,-



Panzer Elite Action

7 990,-



Age of Empires 3

6 990,-



GT Legends

7 990,-



Stronghold 2 Deluxe

4 990,-



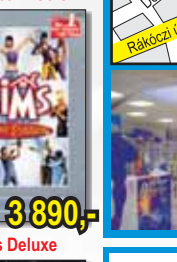
F.E.A.R.

4 990,-



Dungeon Siege 2

6 990,-



Sims Deluxe

3 890,-



Fahrenheit

3 990,-



Rollercoaster Tycoon 3

3 990,-



GTR

3 990,-



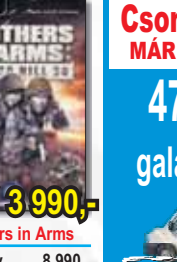
Zoo Tycoon 2

3 990,-



Silent Hunter 3

3 990,-



Brothers in Arms

3 990,-

- Medial Honor Warchest3 890
- Medieval Lords HUN.....3 990
- Metal Gear Solid 2 Subst.2 870
- Might and Magic 7.....950
- Might and Magic 9.....1 910
- Monopoly Tycoon.....990
- Morty 2 HUN.....3 990
- Myst 4 Revelation HUN.....990
- Myst 5 End of Ages.....4 990
- NBA 2005.....3 890
- NBA 06.....11 490
- Need for Speed Undergr.3 830
- NFS Underground 2.....3 890
- NFS Most Wanted.....7 190
- Nexus HUN.....3 830
- NHL 2005.....3 890
- NHL 06.....11 490
- Northland HUN.....990
- Oblivion (Elder Scr. 4) ...11 990
- Oil Tycoon 2 HUN.....3 990
- Onimusha 3.....6 990
- Outrun 2006*.....6 990
- Over the Hedge.....7 990
- Pacific Fighters HUN.....1 910
- Panzer Elite Action.....7 990
- Panzers Phase 1 HUN.....990
- Panzers Phase 2 HUN.....4 790
- Patrician 3.....990
- Platoon HUN.....990
- Pokoli Szomszédok HUN 2 870
- Pokoli Szomsz 2 HUN.....4 990
- Port Royale HUN.....950
- Port Royale 2 HUN.....3 990
- Praetorians.....2 990
- Prey*.....9 990
- Prince of Persia S. o.T.....1 990
- Prince of Persia 3.....10 550
- Pure Pinball HUN.....990
- Quake 4.....13 990

- Rainbow Six Lockdown.....6 990
- Resident Evil 3.....1 910
- Restaurant Empire HUN...1 910
- Restricted Area HUN.....5 990
- RF Online.....11 990
- Richard Burns Rally.....3 490
- Rise & Fall: Civ. at War*11 690
- Robin Hood Feat. HUN.....1 910
- Rogue Trooper.....11 990
- Sacred (Plus bővítéssel) 3 830
- Sacred Underworld.....3 830
- Sacred Gold.....5 750
- Settlers 5 HUN.....6 990
- Shadow Ops: Red Merc.....1 990
- Sims kiegészítő Pack 1...3 890
- Sims kiegészítő Pack 2...3 890
- Sims 2: Vár az üzlet HUN...7 190
- Sims 2: Family Fun.....3 890
- Sims Episode 1*.....4 890
- Skoda Racer.....1 910
- Sonic Adventure DX.....990
- Sonic Heroes.....1 990
- Sonic Mega Collection.....4 990
- Spellforce Platinum.....5 990
- Spellforce 2.....9 990

- Splinter Cell Trilogy.....8 990
- Star Wars Battlefront 2...13 990
- Empire at War.....13 990
- JK Jedi Academy.....3 490
- Régebbi SW játékok.....3 490
- Starcraft és Brood War...1 910
- Starship Troopers.....1 910
- Streets R. 2: Fast Driver..1 910
- Stronghold 2 Deluxe.....4 990
- SWAT 4 Stetchkov Synd. 5 990
- Syberia HUN.....950
- Thief 3.....2 870
- TOCA Race Driver 2.....2 390
- TOCA Race Driver 3.....9 990
- Tomb Raider 3.....990
- Tomb Raider 4.....990
- Tomb Raider Chronicles..1 910
- Tomb Raider Angel of D..1 910
- Tomb Raider Legend.....11 990
- Total Club Manager 2005 3 890
- Total Overdose.....6 990
- Total War: Eras*.....Jön
- Trabi Racer.....1 910
- Train Simulator.....3 490
- Transport Giant HUN.....3 830
- Tr. Giant Down U. HUN...4 990
- Transp. Giant Gold HUN...6 990
- Tycoon City New York.....990
- UFO Aftershock.....5 990
- Unreal Tournament 2004.3 830
- Übersoldier.....7 990
- Válaszcsepás HUN.....990
- Vietcong 2.....6 990
- Wanted Guns HUN.....1 910
- War of the Ring.....2 870
- War on Terror HUN.....5 990
- Warcraft 3.....2 390
- Warcraft 3 Frozen Throne 2 390
- Wizardry 8.....950

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térenél

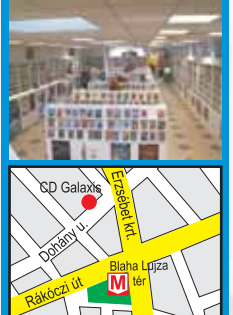
TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
PS2 és PSP játékok
DVD filmek

Cím: Budapest
VII. kerület (pest)
Dohány utca 64.

Telefon: (06-1) 479-0933

Nyitva: Hétfő-Péntek
9:30-18:00 óráig



Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933

GalaxisNet.hu



GYORS + OLCSO

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C002599

GalaxisNet

Scenarióját a videójátékok, DVD filmek online áruház

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap
Online, friss termék információival, listával

www.galaxisnet.hu

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben. További információk: www.galaxisnet.hu/allas.php

JELENTKEZÉS AZ ÜZLETÜNKBEN.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

CELLFACTOR

KATEGÓRIA FPS KÖRNYEZET KÉPZELTBELI
KIADÓ ARTIFICIAL STUDIOS FEJLESZTŐ ARTIFICIAL STUDIOS
MEGJELENÉS 2007. VÉGE

GYORSLINK
1689

ELSŐ
LÁTÁSRA



Épül a Barátság III.
kőolajvezeték...

...az imprista disznók hiába szabotálják a munkát!



Egy játék, mely a jelenlegi állás szerint a legfejlettebb technológiát hordozza – így jellemezhetnénk egy mondatban a CellFactor nevezetű FPS-t. Lényegében egy némileg reális, más részről a valóságtól elrugaszkodott vonulattal bír. A normál kézfegyverek és járművek használata mellett a Star Wars-ból jól ismert „Erő”-höz hasonló jelenség is megjelenik, melynek segítségével eltaszíthatjuk, illetve magunkhoz vonhatjuk a tárgyakat, illetve a karaktereket. A grafika erősen profi, ehhez nem fér kétség: az egyetlen szépséghibája, hogy elindításához alap követelmény egy AGEIA PhysX fizikai kártya. A megjelenése még elég messze van, így nem kizárt, hogy akkor már leg-

jobbünknek lesz ilyen a gépében. A játékról egyelőre csak annyit sikerült kideríteni, hogy három fő karakter lesz, velük nyomulhatunk. Mindnek megvan a saját speciális tulajdonsága, fegyverzete, melyeket a játékban különbözőképpen használhatunk. A fizikai motor egyébként szó szerint messze látványosabb, mint amit eddig a virtuális világban láthattunk – és ez semmiképpen sem marketing duma: minden elmozdíthatunk, az összes tárgy hatással van a másikra, egymásra vetődnek a realisztikus árnyékok, a folyadékok úgy folynak, ahogy kell – bár egy csepp higanyszerű a víz és a vér is – és így tovább. A játékból még bármi lehet, egyelőre nagyra szép PhysX technológiai demó.

**ÉLETHŰ
ELMOSÓDÁS**

Játék közben, ha túl közel vagyunk egy robbanás epicentrumához, egyfajta elmosódást tapasztalhatunk - látványos, de kicsit zavaró is lehet.

**VÉR-
FRÖCCS**

Igen szépek a vérfröccsök, főleg amikor kibugyan a kedves delikvensből. Sajna kicsit „higany-szerű”, de szerintem lesz ez még jobb is.

**VESZÉLYES
OBJEKTUMOK**

A robbanás okozta objektum zuhatagot mindegyképpen érdemes figyelni, mert a felénk repülő alkatrészek akár az életünket is elvehetik

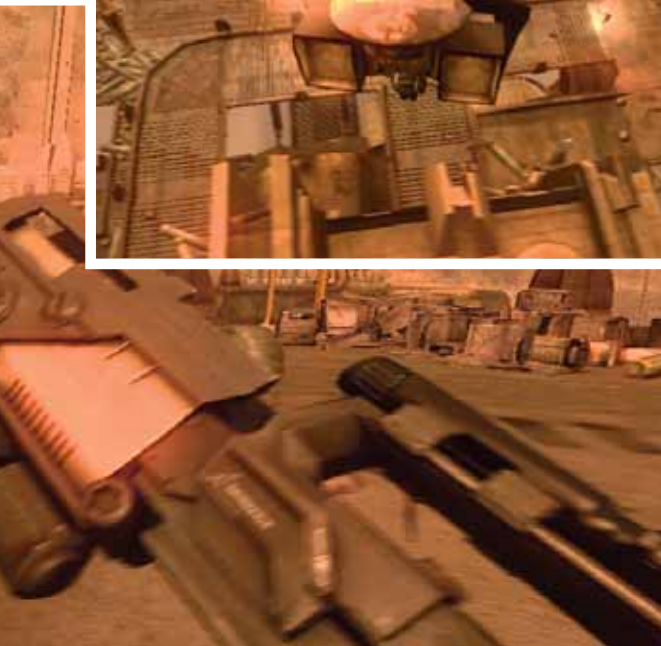
A kérdés már csak az, merre folyik.



Az új LADA 2142 sosem akad el a sárban, hát még a rámpán hogy nem akad el!



Munkásökök, vasökök, oda forszpussol ahova köll.





ÚJDONSÁG

SZERKESZTŐI JEGYZET



Drága emberek!

Két jó hírem is van: ad 1, nem zuhantunk le Los Angelesbe menet, ad 2, nem zuhantunk le Los Angelesből visszafele jövet. Megyek is, iszom egy kávét.

Na re. Tehát az E3 jó volt, csodás volt, sok szépet láttunk, még több szépet hallottunk, volt ami igazán lenyűgözött minket, és volt ami egyáltalán nem.

Igy aztán gyakorlatilag az egész számot a kiállítás bemutatásának rendeltük alá, nem csupán az Újdonságok összes rovata van megtömvé E3-as anyagokkal, hanem az újság végére is elhelyeztünk egy 16 oldalas mellékletet. Sőt, mivel jómúltkorában elég népszerű volt az E3-as társasjáték, azért most is valami hasonlóval találkozhattok: próbáljátok ki a GameStar: The Gathering-et (előtte ki kell vágni körömollóval, sajna...)

Puszcisća:
ender

AMIT AZ „ÚJDONSÁGOK” ALROVATAIRÓL TUDNI KELL...

ÚJ INFÓK > a legutóbbi információbomba óta nyilvánosságra került adatok és screenshotok kerülnek ide. Csak a legérdekesebb játékok érdemesek a rovatba kerülésre.

ELŐZETES > összegyűjtünk minden rendelkezésre álló információt a játékról, általában a kiadó, a fejlesztő és a magyarországi forgalmazó segítségével.

EXKLUZÍV ELŐZETES > ha olyan adatokat és screenshotokat szerzünk, amelyeket még egyetlen magyar újság sem közölt le, vagy a fejlesztőktől sikerül olyan infókat kiszédeni az adott játékkal kapcsolatban, amik máshol nem hozzáférhetőek, mint pl. a nem is oly régi Driv3r előzetesünk.

BÉTATESZT > ha a játék kiadóinak jóvoltából egy olyan játszható verzió kerül hozzánk, ami a nagyközönség számára nem hozzáférhető, és már a fejlesztés olyan stádiumában van, hogy megítélhessük belőle az adott játékot, bétatesztet írunk belőle. Igyekszünk azt elérni, hogy az ilyen bétatesztet exkluzív legyenek, vagyis ha egy országból csak egy újság kapja meg a lehetőséget, akkor az a GameStar legyen. Ilyen volt a 2003-as Doom 3, vagy a S.T.A.L.K.E.R. bétatesztünk. A bétatesztben sajnos nem közölhetjük le az általunk készített képeket, mivel egy játék megjelenéséig csak a kiadó engedélyével ellátottak jelenhetnek meg. És sajnos ilyen szempontból a cégek gyakran vaskalaposak...



KAPJA BE A FOGASKERÉK!

Nem nagyon tudjuk követni, hogy mi is épp a hivatalos álláspont. Először úgy volt, hogy nem lesz PC-re, majd mégis, aztán jaj mégsem, most meg de hát már hogyan persze... szóval mi úgy vesszük, hogy kapunk Gears of Wart, aztán ha mégsem, akkor kiegyenesített tápkábelekkel rontunk az Epic Gamesre.

Az E3-on láttottak alapján már kezd összeállni a kép: a Gears of War messze nem hagyományos FPS lesz, találunk benne taktikai akció és túlélőhorror elemeket is. Időközben kalapálhattak az MI-n is, mert a Locust horda már aggasztóan okosan viselkedik: az érdekes fedezék-rendszert (hátunkat különféle tereptárgyaknak vethetjük) ők is kihasználják, kilövöldöznek, szétszóródnak, fedezőtűzet adnak, néha csupán fegyverüket dugják elő, hogy találmokra felénk küldjenek néhány sorozatot (ezt a trükköt természetesen mi is bevethetjük). Mivel ellenfeleinket kemény páncél borítja, érdemes karjukra és térdükre, valamint fejükre célozni - csapattársaink szerencsére tisztában vannak ezzel, úgyhogy ők sem csak lónek, amerre látnak...

NEXT-GEN HELYETT: MOZI

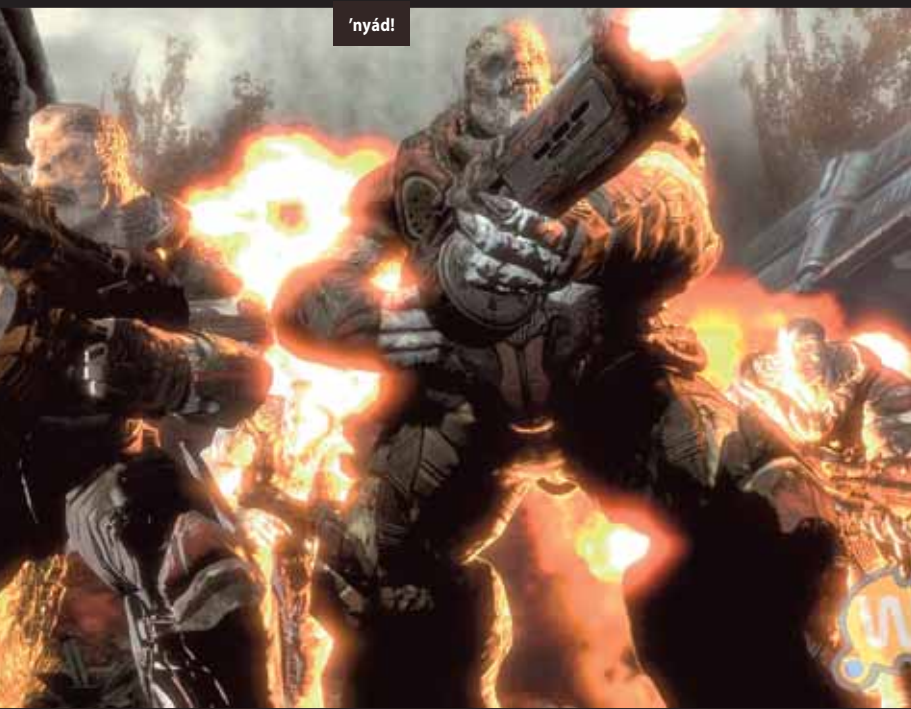
Érdekes a fegyverek töltési rendszere is: ha jó időben nyomjuk a reload gombját, azonnal tárat

cserélünk és szünet nélkül szórhatjuk tovább a golyókat - ha azonban elvétjük a ritmust, a tár beakad és hosszú másodperceket veszítünk, amit ellenfeleink ki is használnak. Akad néhány érdekes fegyver is: golyószórónkra láncfűrész van erősítve bajonett gyanánt, hogy közelharcban se maradjunk pusztán a high-techre utalva...

A játék filmszerű élményét hangsúlyozza, hogy ha valami különösen látványos dolog történik körülöttünk, felvillan egy ikon, mely jelzi, hogy "mozi" nézetbe válthatunk: ilyenkor a lehető legoptimalisabb szögbe suhan a kamera és megcsodálhatjuk az eseményeket, majd ha kigyönyörködöttük magunkat, visszacsusszanhatunk FPS nézetbe. Valami azt súgja, hatalmas játék lesz a Gears of War. A legjobb az, hogy más fejlesztőkkel ellentétben ahogy közeledik a megjelenés, a játék egyre szebb - az ideai show-n még kidolgozottabbnak tűnt a grafika, mint tavaly... Nos, várjuk türelmesen. Vagy inkább türelmetlenül.

GOK

ANYÁD!!!1



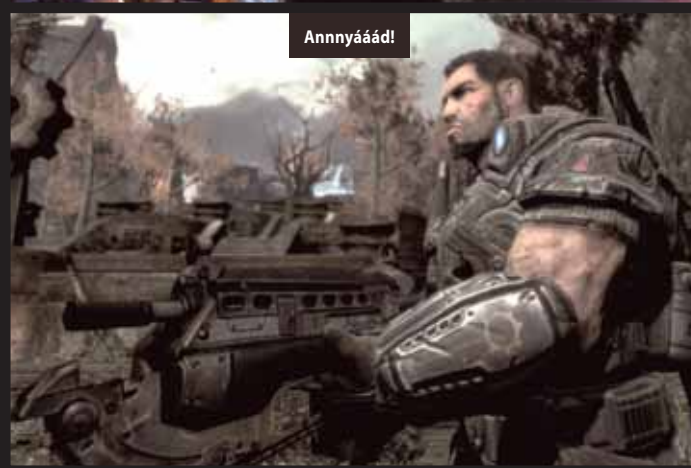
'nyád!



Anyád!!



ANNYÁÁÁD!!!1



Annyyááád!

HUXLEY

„A HÜVELYEK A LÁBAM ALATT SOKASODNAK...”

KATEGÓRIA MMOFPS
KIADÓ WEBZEN FEJLESZTŐ WEBZEN
VÁRHATÓ MEGJELENÉS: 2007. ELEJE

GYORSLINK
1262



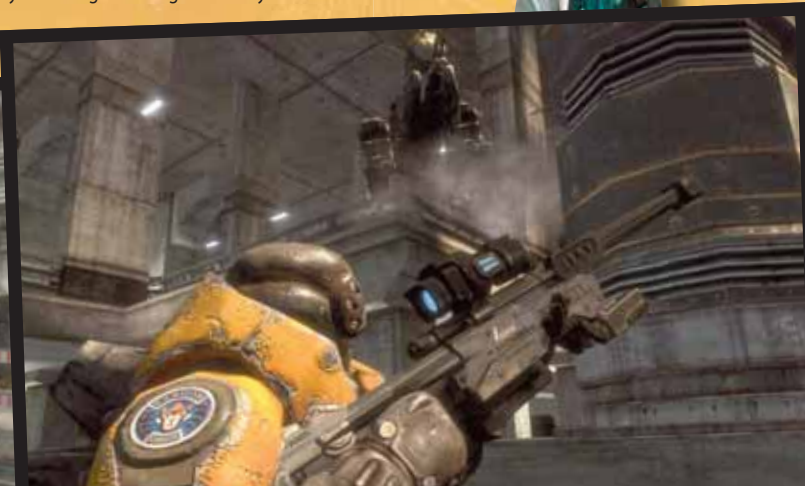
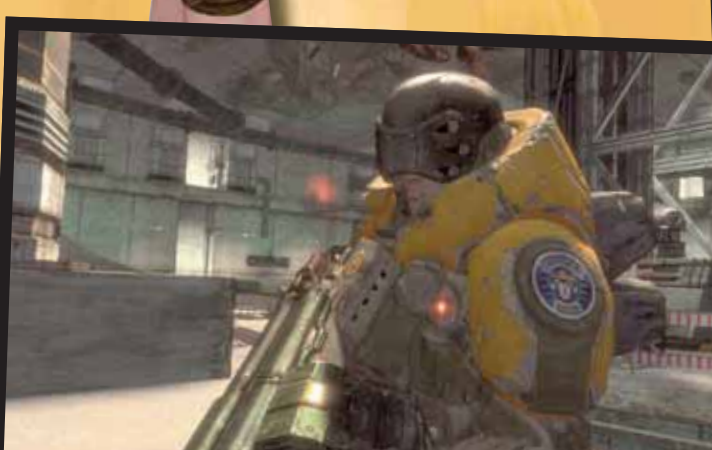
Adél-koreai Webzen standján a legnagyobb érdeklődést a cég Unreal Engine 3 alapokon nyugvó MMOFPS-e, a Huxley váltotta ki. Az első, ami megfogott minket, a grafika volt. A demonstráló fejlesztő által kreált karaktere zoomolva bőrének pórusai is tökéletesen láthatóak voltak. Ugyanilyen álléjtós a környezet is.

A csatákban 200 játékos vehet részt egyszerre, a játék ún. harci zónákban zajlik, de nem ám csak úgy agyatlanul hentelve egymást, hanem mindig egy adott feladat teljesítéséért küzdve. Mivel tapasztalatból tudjuk, hogy ezek nagy szávak (a WoW szerverek 200 játékos egyidejű jelenléténél óriási késéseket produkálnak, de leginkább összeomlanak, ráadásul a Huxley-ban a grafika is más szint). Megnyugtattak minket: a netkód és a szerverháttér oké lesz, mivel a Webzen Dél-Korea egyik legnagyobb MMO-vállalata, sokéves tapasztalattal.

Megtudtuk, hogy az emberek fővárosában, Nostaloniában 5.000 játékos számára van hely - mármint megvásárolható lakás formájában. Ahogy körbejártunk, az is feltűnt, hogy a városi árusokkal és a többi játékoskal nem szövegablakban beszélgetünk, hanem szemtől-szemben mondjuk el, mit szeretnénk.

Három karakterosztály közül választhatunk: enforcer, avenger, phantom. Előbbi közelharcos, utóbbi mesterlövész szakterületen brillíroz, a középső - nos, a kettő közé esik. Hozzájuk igazodva a páncéltasztyók is így alakulnak (könnyű, közepes, nehéz). A „vértünkön” socketeket találunk, melyekbe speciális bővítéseket vásárolhatunk, pl. rejtőzködő modult. A maximális szint az 50, mely több socket-lehetőséggel, durvább páncéltasztyal és fegyverekkel jár. Tíz szintenként egy ún. „besorolási osztályt” is lépünk, a harcok pedig úgy szerveződnek, hogy mindig a velünk azonos osztályúak ellen küzdjünk.

A szervereken PC-sek és Xbox 360-asok vegyesen játszhatnak, de utóbbiaknak saját zónáik is lesznek, ahol nem kell folyton rettegniük az egér+billentyűzet halálos kombójával felvértezett PC-sektől.





JÁTÉK- BEJELENTÉSEK

Az Exotypos bejelentette a No Brakes: X Racing névre keresztelt autóversenyét, melynek elsősorban übergrafikáját reklámozzák (HDR, pixel shader 2.0)... Remélhetőleg

olyan apróságokra is figyelnek majd, mint a vezetés. Izgulunk.

A Monolith Studio... érdekes RTS-en dolgozik, melynek címe Jagged Farm: Birth of a Hero lesz. Ebben a mai világban mi már semmin sem csodálkozunk, úgyhogy rezzenéstelen arccal tudjuk továbbítani felétek, hogy

óriási, mutáns malacok ellen harcolva kell megvédenünk benne a világot.

Végre egy MMO! Akit lázba hoz a keleti kultúra és mitológia, várja türelmesen a Hero Online című MMORPG-t, melyben a régi ázsiai mítoszok világába cseppenhetnek a bátor kalandorok.

Új német fantasy-kaland készülődik Everlight címmel, melyben a főhős (Melvin) nagy álma, hogy lovag vagy varázsló váljék belőle. Na persze. Hősünk egy nap rákád egy gyertyára, mely ha ég, minden kívánsága egy csapásra teljesül - szerintünk ez egy baromság, de természetesen nem ítélkezünk előre.

KIHUZATTUK! KIHUZATTUK!

A GTR első része azon kevés játékok közé tartozott, melyet nem csupán a szakma, de a játékosok ilyesmire legérzékenyebb, fanatikus hardcore rétege is azonnal elismert. Realizmusában azonban számunkra, földi halandóknak szinte játszhatatlanná tette - a SimBin szíve azonban megesejt rajtunk és anélkül, hogy engedne a hitelességből, minket is odaenged a Nagy Tutihoz. Az E3-on bemutatták a minden apró trükkre (gyorsítás, fékezés, kanyarodás) kiterjedő Driving School opciót, amit ha lelkiismeretesen végiggyakorolunk, n00bzborból pwnzor überpilótákká válhatunk. (Legalábbis ezt ígérik.) Bemutatták az új sérülési rendszert is: minden, ami leszakad kocsinkról, valódi tömeggel bír, ha tehát egy ütközés után lerepül egy fémdarab és abba sikeresen belerohan valamelyik kollégánk, simán betörhet a szélvédője. Ha ez nem elég, az MI oly mértékben hitelesen modellezett, hogy a gépi sofőrök az első kör(ök)ben még hozzánk hasonlóan óvatos duhajok lesznek: amíg optimális szintre nem melegszenek a gumik és nem "érzik" maximálisan a pályát (különös tekintettel az esetleges időjárás változásokra) addig nem tekernek 100 százalékkal ok sem. Ha valaki eddig nem izgult volna a GTR 2-re, nos, itt az ideje!



VÁROS A VÁROS SZÉLÉN

Mivel épp előző számunkban számoltunk be a CivCity Rome-ről, most csupán megerősítenék első benyomásainkat: ígéretes darab, ígéretes! Amit eddig nem tudtunk, ám most futás közben is megszemlélhettünk, az a városalakók mindennapjainak aprólékos kidolgozottsága. Nekünk, mint várostervezőknek nagyon fontos támpontot jelenthet, hogy bármelyik ház bármelyik családjának életébe bekukkantathatunk (!). Minden derék polgár egyedi személyiség, akiknek megvannak a maguk szerény meglátásai arról, hogy ugyan mivel is lehetne fejleszteni még a várost. A játék egyik legszimpatikusabb vonása mindenképp az, hogy ugyan lehetőséget ad a hardcore stratégáknak is a város utolsó apró részletéig terjedő menedzselésére, az is elélásozható vele, aki nem különösebben iáratos a stílusban.



Ott ül két köcsög. Izé, amfora.



Processzorok	bruttó
Semp. (S.754 64 bit) 2500+ BOX	15,360
Semp. (S.754 64 bit) 2800+ BOX	17,310
Semp. (S.754 64 bit) 3000+ BOX	18,090
Semp. (S.754 64 bit) 3300+ BOX	21,810
Athlon64 3200+ (S.939) OEM	28,500
Athlon64 3500+ (S.939) OEM	35,700
Athlon64 3700+ (S.939) OEM	46,800
Celeron-D (S.775) 2.8GHz BOX	12,960
Celeron-D (S.775) 3.0GHz OEM	12,750
Intel P4 (S.775) 3.0GHz BOX 2MB	42,180

Memóriák	bruttó
DDR400 512MB / 1GB Brand	8,100/18,990
DDR400 512MB: Kigston 5év	11,220
DDR400 512MB: Corsair 5év	11,760
PenDrive: 256 / 512 MB	2,220/2,820
PenDrive: 1 / 2GB	5,160/9,990
SD Kingst.: 256/512/1G	3,420/4,320/7,620
CF Kingst.: 256/512/1G	3,840/5,250/7,920
XD Olympus: 256/512/1G	6,090/10,050/13,980

Alaplapok	bruttó
ABIT(2év): NF8-V2 / GD8	15,060/19,530
ABIT(2év): KN8 Ult. / KN8-SLI	20,460/23,880
ASUS P5P800 SE / K8VXMX	16,530/12,240
ASUS: K8N / A8N-SLI	14,190/25,320
ASRock: K8UpNF3 / A8XM	10,500/11,400
ASR(LGA): TwinsHDTV/M800	15,060/12,720
Gigabyte (2év): K8NF9 / Ultra	18,990/23,970
Gigabyte (2év):K8U/K8NSC	12,180/12,690

Videokártyák	bruttó
ATI 9550: 128MB/256MB	9,420/11,100
ATI 9600Pro Gigabyte 128MB	14,340
Gigab. X600Pro: 128 / 256MB	17,160/18,600
GF: MX 4000 / FX 5200	6,660/7,530
Club3D 6600GT: AGP/PCIE	31,770/31,740
GF: 7300GS: 128MB/256MB	13,950/15,240
INNO3D: 6800GS / 6800GT	52,740/59,960

Merevlemezsek	bruttó
Maxtor (2M) 40/80	9,870/11,100
Maxtor (8M) 80/160/200	11,700/15,000/16,980
Maxtor (16M) 250/300	18,210/22,620
Maxtor (SA2) 160/200	16,530/18,150
Maxtor (SA-16M) 250/300	19,500/23,970
Sams. (8M) 80/160	11,490/15,120
Sams. (8M) 200/250	18,480/19,500
Sams. (SATA2) 160/200	15,570/18,120
Sams. (SATA2) 250/300	18,960/24,720
Seagate(8M) 160/200/250	16,500/19,200/20,970
Seagate(SA) 200/250/300	18,450/22,770/24,240

Optikai meghajtók	bruttó
DVD-ROM: LG / Toshiba	3,420/4,200
LG: 4167 OEM / H20L	8,430/10,290
NEC OEM: 4550 / 4571	8,940/9,630
Pioneer OEM: 111D / 110	8,550/9,930
Plextor 750A	13,260

TV-Tuner kártyák	bruttó
ASUS P7131	10,740
Leadtek Tv2000 Expert	15,330
Hauppauge WinTV FM	14,640

Szoftverek	bruttó
Win.XP OEM: Home / Prof.	24,420/39,060

Festéklapok, tonerek	bruttó
Canon BCI-24 fekete / színes	1,632/3,444
Canon CLI-8 fekete / CMY	2,760/2,790
HP 6656 / 6657 / 6658	4,320/6,960/4,998
HP C8727 / 8728	3,810/4,500
HP toner Q2612 orig. / utángy.	14,700/10,980

MagiComp

1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 1/373-05-82 Nyitva: 20/538-55-46 H-P: 8-20h 30/489-13-39 Szó: 10-16h

1036 Budapest, Lajos utca 47.
a 6, 60, 86-os busz megállójában
Tel.: 1/242-00-83 Nyitva: H-P: 9-19h Szó: 10-16h

CD-DVD polírozás!
Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezedet, hozd el hozzánk! Megvárható, kb. 5 perc alatt kész!
bruttó 990 Ft

Áruhitel és bankkártya elfogadás!

www.magcomp.hu
info@magcomp.hu

NAGYPOLITIKA KICSIBEN

Úgy látszik, a világon többfelé is elkezdtek felfedezni a számítógépes játékot, mint ideális médiumot a különféle politikai, társadalmi, egyéb sérelmek levezetésére. Nagy baromság, de még mindig messze a legjobb virtuálisan levezetni a feszítőt. . .



szabadítson ki egy dr. Kousha nevű atomtudóst, akit az Irakban állomásozó gaz amerikaiak elraboltak. A projekt szerény véleményünk szerint a „széllal szemben pisilés” márványszobra lehetne, de hát ők tudják. Azért elismerésre méltó, ha egy közelgő háború árnyékában egyesek ilyen „költői” eszközzel képesek visszavágni. Elvégre robbanhatnak is (de a világot nem akarok tippet adni).

GAZ MAGYAR SZEPARATISTÁK

Szerencsére sokkal kevésbé komoly, inkább fájdalmasan komikus román szomszédaink új RTS-e, melynek címe *Romanii in Spatiu*, azaz Románok az űrben. Amikor rábukkantunk erre a kis gyöngyszemre, a szerkesztőség egy emberként vetette rá magát a fejlesztők weboldalára. Többször is elolvastuk a sztorit, nem tudtunk betelni



vele és lapzártánkig képtelenek voltunk eldönteni, hogy sírjunk-e vagy ne vessünk (persze mindegy is, elvégre sírva vigad a magyar). Hogyaszongya: 1988-ban Nicolae Ceausescu, román diktátor hadjáratot indít az Egyesült Államok ellen, tíz évvel később már ő a Föld uralkodója. Itt máris megáll az oldalra tévedő látogató kezében a kávéscsésze, mert alternatív történelem így meg úgy, ennek az idegbeteg tömeggyilkosnak a kivégzésére még mi is emlékszünk (akkoriban a tévé naponta ötször leadta, még be is lassították az inyenckek kedvéért). Száz évvel később

kezdi aláaknázni a birodalmat. Ki más is állhatna a dolgok háttérben, mint „az egykori Magyar Köztársaság” maradványa, akik közben orvul új nemzetet alapítottak. Kikiáltják függetlenségüket, amit persze becsületes román nem tűrhet szó nélkül. Traian Basescu osztagokat küld a magyar szeparatisták elpusztítására, ám azok nem járnak sikerrel - és innentől a játékos dolga, hogy rendet tegyen.

MI IS SZERETÜNK TITEKET!

Szóval ezt miért is? Vicnek kicsit durva (egy régi khm... székely viccet idézve), ráadásul tudjuk jól, hogy bizonyos románok eleve nem bírják a magyarokat (bizonyos magyarok ugyanígy érznek) úgyhogy minek piszkálni egymást? Roflcopterekkel szétlőni „magyar űrhajókat” egyeseknek nyilván hatalmas kielégülés tudat alatt, nos, simi-simi. De ahogy mondtuk is: feszültséget virtuálisan még mindig jobb kiélni, mint a valóságban. A magyar csillagflotta egyelőre nincs veszélyben, úgyhogy menjen csak a játék. (Azért reméljük, hogy lesz benne magyar kampány is!) **mazur**

Számtalan játéknak van egyfajta aktuálpolitikai színezete, egy kis anyázás itt, finoman bújtatott demagógia ott... Persze rögtön azok a taktikai shooterek ugranak be, melyekben hős amerikaiak nyomják le a közel-keletet, ha netán nem is egy konkrétan meghatározott ország katonáit, akkor szakállas-kalasznyikovos egyenterroristákat, akik olyasmiket kiabálnak, hogy „hábádábá.”

A *KumaWar* sorozat specialitása például az, hogy havonta kiadott új küldetéseiben valós helyszíneket és eseményeket dolgoz fel. Nos, a legutóbbi, *Assault on Iran* nevű misszió (melyben Teherántól délre található nukleáris létesítményekbe kell behatolni, urándúsításra utaló bizonyítékot szerezni, majd a demokrácia nevében jól felrobbantani az egészet) iráni diákok kicsit bepöccentek, és egy „ellenjátékot” kezdtek fejleszteni. Hőse Bahman parancsnok, az iráni különleges alakulatok egyik legjobb katonája, aki azt a feladatot kapja, hogy



KumaWar: Assault on Iran

A Heroes V sikere után nem csoda, hogy összes klónja közül talán a legjobb próbálkozás, a Disciples sorozat harmadik része (**Disciples III: Renaissance**) is 3D-ben tér vissza. Ezúttal három faj, az emberek, az elfek és a démonok közül választhatunk, és ugyan a korábbi részekből ismerős törpék és élőhalottak nem kapnak saját kampányt, azért összefutunk majd velük. A legnagyobb újítás, hogy hőseink ezúttal tevékenyen beleszólhatnak a csatákba, üthetnek, varázsolhatnak, egységeink pedig szabadon mozoghatnak. Az Akellás srácok tovább is folytatták lelkes beszámolójukat az újításokról, de mivel minden ismerős volt már a korábbi Heroes részekből (kutatható spellék, napi egy új épület a városban, mágikus tárgyakkal felöltöztethető hősök...), inkább sebesen olajra léptünk. Ez persze nem egészen igazságos, hiszen hiába klón, azért régen is élvezhető volt a Disciplines - reméljük, ez a harmadik részre még inkább igaz lesz.



HOLY VAGY DISZCIPLÍNA?



MIÉNK ITT A TÉL

Egyik legnagyobb csalódásunk a **Neverwinter Nights 2** volt. Bár szépnek továbbra is szép (néhány ramatyul kidolgozott helyszíntől eltekintve) és néhány érdekes újdonságot is bemutatott (szabad kamerakezelés, illetve választható WASD irányítás) a lehangolóbb az volt, hogy a játék világa elképesztően steril. A teljesen egyforma farmokon teljesen egyforma malacok álldogálnak meredten, geometrikus pontossággal egymás mellé állítva, az NPC-k szintén alig mozognak, akkor is csak átkúsznak pár méterrel messzebb, majd újra megállnak. Az animációkkal sem igazán voltunk megelégedve, az NPC-k szinte komikusan mozogtak harc közben. Nyilván emellett számtalan érénye is van a játéknak (hiszen mégiscsak a Neverwinter Nights 2-ről van szó) de nagyon reméljük, hogy megjelenésig még csiszolnak rajta.







PCI EXPRESS

512MB 256-bit GDDR3

GeFORCE 7 GF 7900 GTX

Dual 400MHz RAMDAC



PCI EXPRESS

256MB 256-bit GDDR3

GeFORCE 7 GF 7900 GT

Dual 400MHz RAMDAC



PCI EXPRESS

256MB 128-bit GDDR3

GeFORCE 7 GF 7600 GT

Dual 400MHz RAMDAC



PCI EXPRESS

256MB 128-bit GDDR2

GeFORCE 7 GF 7600 GS

Dual 400MHz RAMDAC





KÉT GÖBZI RENDELI!

Egységeinket taktikai pontokért vásároljuk. Különböző stratégiai helyeket kell elfoglalnunk, és ha már dől a pont, akár atomtámadásba is beruházhatunk... ez általában pontot tesz a viték végére.



A játékmene-
béli újdonságok
ígéretesek...

COUNTER-STRIKE RTS?

A World in Conflict valószínűleg minden idők legerősebb RTS-e lesz. Egy meccs akár 10 perc alatt is lefűt, nem kell szöszmörölni a bányászással, egységek gyártásával... csak taktika és akció!

MINTHA VALAMI ÉGNE...

A grafika egyik legmeggyőzőbb elemei az elképesztően realisztikus tűz és füsteffektek - különös tekintettel az atomrobbanásokra. Hiába, a háború nem tréfadolog, gyakran lesz alkalmunk megcsodálni.

...csak legyen is belőlük valami

WORLD IN CONFLICT

Igen, volt egy ilyen hogy *World in Conflict*, de mi is volt... ismerős a cím, de annyira semmitmondó hogy bármi lehet... valami RTS, talán második világháborús? Ejnye...

Aztán persze jön a nagy felismerés: hát persze, a Ground Control sorozat készítőinek (Massive) új, alternatív jelenben játszódó RTS-éről van szó.

A kiindulópont igen bevállalós: 1989-ben a Szovjetunió meglepiből nukleáris támadást indít az Egyesült Államok és Európa (elvtársak, WTF?!) ellen. Innentől persze bonyolódik a dolgok. A játék fő attrakciója a kicsit a Ground Controlra emlékeztető, nyersanyagmenedzsmentől független játékmene-
tet: Mivel a megjelenés még igen messze van, a kiállításon csak a multis részre kukkanthattunk rá (úgyis az lesz a játék lényegi része): a fejlesztők célja az volt, hogy a World in Conflict annyira pörgős legyen, amennyire csak

lehet. Egy meccs akár 10-15 perc alatt is lepörög, mivel nem kell bányászgatni, sereget gyártani: egységeinket a részfeladatok elvégzése (vagy ellenfeleink kivégzése) után járó stratégiai pontokból vásároljuk és arra alkalmas pontokon dobjuk le nekünk. (Csókolom, meghoztam a tankot, hova tegyem?) Az atomtámadás effektje lélegzetelállítóan látványos... látjuk hogy jön, de persze túl gyors ahhoz, hogy mindenkit evakuáljunk, csak megrögtene figyeljük az eredményt. Taktikázni pedig bőven lehet: felgyűjtjük az erdőt, hogy ne tudjanak hol bújkálni (gyülekezni) az ellenséges egységek, leromboljuk a hidakat, hogy maguknak kelljen újat építeniük, ha a városba akarnak jutni... Egy játék, a Quake tempójában és az RTS-ek stratégiai összetettségével, nos, a World in Conflict tuti befutónak tűnik.



KATEGÓRIA RTS KÖRNYEZET SCI-FI
KIADÓ SIERRA ENTERTAINMENT FEJLESZTŐ MASSIVE
VÁRHATÓ MEGJELENÉS: 2007. TAVASZ
GYORSLINK
1551

HARCOSOK VOLTAK

Magyarország rég látott már nagy lan partit, hiszen az Earthquake már megszűnt, és a World Cyber Games is javarészt online zajlik. Eddig úgy gondoltuk, a helyzet változatlan marad, ám akkor jött a nagy bejelentés: három magyar liga összefogott, és megrendezik a Játék Expo.

A Gyereknapról mindenkinek a különféle mókás programok, a zöldellő fák és persze a lengén öltözött lányok jutnak az eszébe. *(neked, pajtás... nekem a vattacukor, ki csajozik egy gyereknapon?! – mazur)* Pár száz ember számára idén mást jelentett ez az ünnep: jó hangulatot, kökemény ellenfeleket, és olykor vére menő küzdelmeket. Napfény nem volt, a szervezők gondosan letakarták az ablakokat, hogy véletlenül se világítson bele a monitorokba. Zöld lombkoronákat sem nagyon láthattunk a csarnokban, lányokat viszont igen. Ugyan nem túl sokat, és egyikük sem öltözött a tavaszhoz, de azért ott voltak a helyszínen, akárcsak a Magyar Honvédség katonái. Az utóbbiak teljes menetfelszerelésben járkáltak a gépekkel el-lepett területen, mintha csak arra vártak volna, hogy a monitorokon rohángáló cyberkatonák kilépjenek a kijelzőkről.

A területet két nagy részre osztották: az egyiket menta a IV. Magyar Repülőszimulátor Bajnokság, a másikon pedig a Gody Professional Series 8 és a Battlefield 2. Ennek köszönhetően nem csak a játékok, de a játékosok is megoszottak a helyszínen. Nem nagyon jártak át a repülősök megnézni, miként is kell vívni a földi csatákat, és persze az FPS rajongók sem lesték el a vadászpilóták

kulisszatitkait. Tény, hogy mind a két részen nagyon nagy volt a hajtás, hiszen a pénzdíj mellett még egyéb nyeremények is voltak. Például a két legjobb virtuális pilóta kapott egy-egy notebookot és részt vehetnek a Repülőszimulátor Európa Bajnokságon, amit szeptember 9-10-én rendeznek az Info Marketen.

A rendezvény a játékosok és a rendezők egyöntetű véleménye szerint jól sikerült. A fordulóik időben lezajlottak, a hangulat nagyon jó volt, és még a rögtönzött sorsátorban is jó volt a hot-dog. Mint nézők, nem nagyon érzékeljük a lan hangulatot, de hát ez a rendezvény inkább a playereknek szól, nem pedig a hétköznapi látogatóknak. Reméljük, jövőre is megrendezik a Játék Expót, ám akkor majd kicsit több gondot fordítanak majd a köznapi emberek szórakoztatására is.



MINIINTERJÚ

Mi ugyan csak nézőként látogattunk ki a Játék Expora, de .akira., az ancients csapat menedzsere mindvégig nyomon követte az eseményeket, ezért őt kérdezzük.

GS: Tetszett a Játék Expo?

.a.: Igen, nagyon tetszett a Játék Expo, a szokásos jó szervezés mellett most egy ancients győzelem is társult. Van még min javítani, de mi nagyon jól éreztük magunkat, és versenyzői szemmel nézve szinte minden tökéletes volt.

GS: Várható volt az ancients győzelme?

.a.: Favoritként indultunk a versenyen, de természetesen ez semmit nem jelentett. Minden meccsünkön a legjobbat próbáltuk nyújtani, ami meg is hozta eredményét. Csak egy csapat tudott megszorítani minket, az is a döntőben.

GS: A WCG-n több kategóriában is indultok. Melyik versenyszámtól mit vársz?

.a.: Igen, Counter-Strike, és FIFA-ban is. Mindkét versenyszámban ancients győzelmet várok. Sokat készülnek a fiúk, fontos nekünk a WCG magyar selejtezője.



EREDMÉNYEK

Counter-Strike

1. ancients.stYle

(Bmx, DoZeR, SoNiC, XploD, zsoltee)

2. XTN

(dŠt, Piki, rmL, tiger, XeRox)

3. pQ

(CASH, warlock, qLus, smilee, am0rf)



font: zsoltee, DoZeR, Bmx, lent, XploD, SoniC

Battlefield 2

1. JCSR – Jeep Csata Rulez

2. [H]BA – Hungarian Barmy Army

3. -eAb – elastic AnUsz boys

IV. MAGYAR REPÜLŐSZIMULÁTOR BAJNOKSÁG VÉGEREDMÉNYE

Lock-On: (MiG-29)

1. Tóth „LeFty” Levente

2. Molnár „MoTi” Tibor százados (Magyar Légierő, Puma század)

3. Mikó „Siluro” András

IL-2 (Me-109)

1. Kovács „Vogel” Gábor

2. Mart „Tom” Tamás

3. Vas „Vas” Gábor

Tehetségkutató (18 év alatti, MiG-29)

1. Bardoczi Gábor

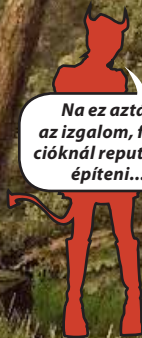
2. Péterffy Kristóf

3. Matók Dániel



HASS, ALKOSS, GÓTIKUS

Na ez aztán az izgalom, frakcióknál reputációt építeni...



Mi az, amit nem írtunk még le a **Gothic 3**-ról? Az E3 inkább csak megerősített minket abban, amit eddig is reméltünk: szép lesz, jó lesz, nagyobb lesz, mint elődje. A játékos még szabadabban mozoghat, látványosan más utakat járhat be, ami miatt könnyen elképzelhető, hogy az így is elég hosszú és változatos játéknak többször is neki lehet majd feküdni. Felesküdhetünk például arra, hogy kiűzzük az északról rohamozó gonosz orkokat - de az ő oldalukra is állhatunk, és magas szintre jutva soraikban együtt dúlhatjuk a Myrtana kies vidékét. Sőt, megtehetjük azt is, hogy kényesen ügyelve a két fő frakció közti egyensúlyunkra egyszerűen járjunk a magunk útját, nem foglalkozunk világmegmentéssel, orkkal, emberrel. A reputáció egyébként igen fontos szerepet kap: érdemes ügyelni arra, hogy kit haragítunk magunkra, hisz nem tudhatjuk, kalandjaink során kikkel sodor össze minket a sors - pörül járunk például, ha egy „ifjúkori” ballépés következtében később be sem engednek minket egy városba... Szóval, alakul. A játék az NVIDIA standján volt kiállítva, úgyhogy a grafika hivatalosan is „lenyűgöző” (oda csak ilyenek kerültek ki) de a többi is szép lassan kezd összeállni. Őszig még van idő, a Piranha Bytes pedig remélhetőleg a legendás német precizitással készül a megjelenésre.

PEW-PEW ÉS BAWANG



A híd túl messze van, ráadásul a másik irányban...

Már korábban beharangoztuk a Battlefield sorozat soron következő epizódját, a **Battlefield 2142**-t, most azonban alkalmunk nyílt kipróbálni, mi is lesz itt a nagy etvasz. Nos, a kulcsszó: Titan. Az új fegyverek, lépegetők és a szokásos sci-fi körítés ugyan nem különösebben nyugtázt le minket, ám az új játékmód annál izgalmasabbnak tűnik. Bár visszatér a Conquest is, az igazi attrakció a Titan, melyben mindkét csapat egy-egy hatalmas csatahajóval rendelkezik (ezek a Titánok, ha valaki nem találta volna ki) és a feladat mi más is lenne, mint az ellenség hajójának elpusztítása. Nadeazonban. A győzelemhez több lépcsőn át vezet az út: először is a pályán elszórt rakéta-állomásokat kell a csapatoknak egymás orra elől elfoglalni: ha kellő ideig birtoklunk egy pontot, elkezd rakétákat lövöldözni az ellenfél Titánjára, jelentősen legyengítve azt. A következő fázis már a hajó fedélzetén folytatódik: egy személyszállítót a Titán alá ügyeskedünk, majd egyszerűen fellőjük magunkat, négy irányítópanel elpusztítunk, majd a hajó központi rendszerét és lehet pezsgőt bontani...



Hoppácska, mi is az a jel az oldalán?

GAMES BOND JELENTI

A Blizzard megállapodott a Legendary Pictures-zel, és be is jelentették, hogy film készül a Warcraft univerzum alapján. A rendező személyét még homályly fedi, de többek között felmerült Peter Jackson neve is.

Ha már filmek: bár Uwe Boll birtokolja a F.E.A.R. filmes jogait, ezúttal nem ő ül majd a rendezői székbe, hanem a Jackie Chan-filmekről elhíresült Stanley Tong. (Örülünk, Vincent!) A film mintegy 25 millió dollárból készül és 2007 végén várható.

Hova is lennének aktuális Duke Nukem Forever pletykák nélkül? A 3DReals elnök-vezérigazgatója, Scott Miller

(Broussard macsó valószínűleg már nem mer kiállni a kamerák elé...) nem-rég jelentkezett és elmondta, hogy a játék töretlenül készül. Nagy hangsúlyt fektetnek az eredeti szellemi tőkére és az újításokra, ezért semmilyen filmből vagy más játékból nem merítettek ötleteket. Minden játékelem, történet, szereplők teljes mértékben saját, és pontosan ez az, ami a legtöbb időt veszi igénybe a fejlesztés során. Így már mindent értünk, take your time, m8!





ÖBREN TŐ...
 szék...
 szék...
 szék...

PLAYSTATION 3 ÉS WII

Ha már annak idején megemlékeztünk az Xbox 360 debütálásáról, úgy igazságos, hogy megemlítsük, mit villantott az E3-on a PlayStation 3 és a... Wii. (A micsoda?!)

WII

Kezdjük rögtön az utóbbival: a Wii nem más, mint a Nintendo új konzolja (melyet egy éve még Nintendo Revolution néven emlegettek). Nagyon hülye név, nem kérdéses, de azért megvan a maga finom poétikája. A Nintendós marketing szerint a "Wii"-t minden nyelven ugyanúgy ejtik az emberek, és mindenhol túlaradó örömet fejez ki, az "ii" pedig japánul annyit tesz: jó. Ráadásul kiapadhatatlan forrása hülye szóvicceknek (szóWii-ceknek?). Viiii! Csak próbálgatom. Viiiiiiii! Még szokni kell ezt az életérzést. A standjuk körül mindenesetre elképesztő tömeg volt, de hát volt is mit mutatniuk. A Wii nagyon szimpatikus kis masina lesz, ugyan nyers erőben elmaradt az Xbox 360 és a PS3 mögött, de a Nintendo inkább a játékok könnyű kezelhetőségére koncentrált, egyszerre több korosztály felé igyekszik nyitni, és nagyon érdekes ötleteket húzott elő a cilindrből. Nette kötve a gép automatikusan tölt frissítéseket, esetleg



extra tartalmaikat, amíg mi szunyókálunk. A kontrollerbe egy miniatűr hangszóró van építve, mely hangrendszerünkől függetlenül egy plusz „térbeli” effektet ad (például a játékokban fel-

húzzunk az íjat, majd húrjának pendülését a tenyerünkől halljuk, a többi a tévé felől). A kontroller egyébként két részből áll, ezt már bemutatták korábban is (bizonyos játékokhoz elég lesz csupán az egyik is). Legfontosabb újdonsága a mozgásérzékelő, mellyel bármilyen térbeli mozgást szimulálhatunk, attól függően hogy fel-le, jobbra-balra lengetjük... ez például olyan játékoknál lesz érdekes, ahol a játékos egyik kezében kard, a másikban pajzs van, de kis fantáziával nagyon izgalmas lehetőségeket képzelhetünk hozzá. A Wii év végén várható, fontos fegyverténye (főleg a PS3-mal szemben) alig 250 dolláros (50 ezer forint) ára lesz.

PLAYSTATION 3

A mozgásérzékelő egyébként a PlayStation 3 újradizájnolt (kém...) kontrollerében is megtalálható, és mivel a funkció csak az Xbox 360-ból hiányzik, Bill Gates egy interjúban már ki is fejtette, hogy az egész egy nagy hülyeség. Az „újradizájnolt” egyébként annyiban vicces, hogy el lehet felejtetni a tavaly bemutatott, bumeráng formájú kontrollert – bármilyen ergonomikusnak is tűnt, az emberek valahogy nem tudtak megbarátkozni vele. A Sony fejlesztői éjt nappallá téve dizájnolták és díjaznolták... meg is lett az eredmény: az utód / pontosan úgy néz ki, mint a PS2 kontrollere - hát erre utalt az imént a közhentés. A PS3 fontosabb funkciói a nagyfelbontású (HD) tévék támogatása, teljes kompatibilitás a korábbi PS-játékokkal, átjárhatóság a PSP-vel (ez például azt is jelentheti, hogy egy autós játék esetén a PSP-t a tévé tetejére rakhajtuk, majd visszaillesztő tükröként jeleníti meg az eseményeket (érdekes ezt a Nintendo már 5 éve megcsinálta az NGC-GBA párossal...



ender). A show-n bemutatott játékokat szemlélve érdekesnek tűnik, hogy a PS3 kicsit elrugaszkodott a (nem véletlenül) „gyerekesnek” titulált játékok irányától, így már talán kevesebb olyan játék érkezik majd konzolra, melyekhez egy vérbeli PC-s még bottal sem nyúlna. A PS3 természetesen továbbviszi a PS2-nél debütált képfelismerő EyeToy rendszert is (az E3-on bemutattak, miképp lehet „kártyázni” a géppel, a lerakott

lapokon lévő szörnyek a képernyőn már 3D-ben elevednek meg). Végezetül a PS3 az Xbox Live! szolgáltatáshoz hasonlóan online lehetőségeket is nyújt, és ugyan a szolgáltatás legnagyobb része (még a videotelefonálás is) ingyenes, a játékosok előre vásárolt, felöltős PlayStation kártyáival fizethetnek különféle extra tartalmakért. A konzol szintén novemberben érkezik, ám ára kicsit sokkoló: a 20 GB-os vinyóval szerelt változat ára Európában 499 euró lesz (130 ezer forint) míg a 60 GB-os, és egyéb extrákkal megpakolt deluxe változat 599 euró (158 ezer forint). Sok

mazur



BÖNGÉSZDE

Az alábbiakban összeszedtük azokat a toplistákat, amelyek valószínűleg érdekelnek Titeket, illetve a www.gamestar.hu-n a Ti véleményeitek is megkérdeztük, amit szintén közlünk alatt. Jó böngészést.

OLVASÓI TOP 20

Új belépők nem nagyon vannak, talán a mostani hónap új megjelenési a jövő hónapi toplistában tiszteletüket teszik.

	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
1. Elder Scrolls 4: Oblivion	2 ↑	2006. április	95%
2. CS: Source	4 ↓	2004. november	93%
3. Call of Duty 2	1 ↓	2004. október	87%
4. NFS: Most Wanted	3 ↓	2005. november	95%
5. F.E.A.R.	5 →	2005. október	90%
6. Far Cry	9 ↓	2004. április	94%
7. World of Warcraft	6 ↓	2005. április	97%
8. LOTR: Battle for Middle-earth 2	7 ↓	2006. március	82%
9. Pro Evolution Soccer 5	12 ↑	2005. november	95%
10. GTA: San Andreas	8 ↓	2005. június	95%
11. FIFA06	10 ↓	2005. október	94%
12. Age of Empires III	11 ↓	2005. november	86%
13. UT 2004	13 →	2004. április	89%
14. Crashday	14 →	2006. március	83%
15. Fable - The Lost Chapters	18 ↑	2004. december	95%
16. Battlefield 2	15 ↓	2005. június	93%
17. SW: Empire at War	16 ↓	2006. február	86%
18. Warcraft 3	17 ↓	2003. június	93%
19. Diablo 2: LoD	19 →	2001. augusztus	93%
20. Fahrenheit	20 →	2005. november	93%

FIGYELEM

Ha Te is szeretnéd befolyásolni az olvasói toplistákat, nincs más dolgod, mint elbattyogni a www.gamestar.hu weboldalra, és szavazni (megjelenés előtt két héttel tesszük ki „olvasói szavazás” néven)!

ANGOL TOP 5

Sims, Mmo, foci! Mi kell még az angol toplistára? Ja, az Oblivion...

- 1., Guild Wars Factions
- 2., Championship Manager 2006
- 3., The Elder Scrolls IV: Oblivion
- 4., The Sims 2: Family Fun Stuff
- 5., The Sims 2: Open For Business [EP]

GS OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Kis változások, jó játékok... Mi mást is várhatnánk mint ezeket?

- | | |
|---------------------|-----|
| 1., S.T.A.L.K.E.R. | 33% |
| 2., UT 2007 | 23% |
| 3., Prey | 18% |
| 4., Splinter Cell 4 | 14% |
| 5., Crysis | 13% |

SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Nagy változás nincsen, üdvözljük a Hitman új részét a klubban.

1. World of Warcraft
2. Elder Scrolls IV: Oblivion
3. Heroes of Might and Magic V
4. Hitman: Blood Money
5. CS: Source



MEGJELENÉSI LISTA

Alone in the Dark: NDI	2006. karácsony	LEGO StarWars II	karácsony
Bad day L.A.	ősz	Maelstrom	ősz
Call of Juarez	Június	Medal of Honor: Airborne	ősz
Crysis	ősz	Medieval II: Total War	karácsony
Dark Messiah of Might and Magic	június	Outrun 2006	június
Faces of War	nyár	Overlord	2007. nyár
Final Fantasy XI	május	Paraworld	augusztus 25.
Glory of the Roman Empire	június	Prey	július 14.
Half-life 2: Episode One	június 15.	Rise & Fall: Civilizations at War	június 30.
Hard Truck Apocalypse	nyár	Savage 2	nyár
Hellforces	június 15.	The Movies: Stunts and Effects	június 9.
Huxley	ősz	Splinter Cell: Double Agent	szeptember 29.
Joint Task Force	tavasz	UFO: Extraterrestrials	nyár
L.A. Rush	június 12.	W40K Dark Crusade	szeptember 29.

ALONE IN THE DARK: NDI



A PARA ÚJ NORMÁJA

A jövőre sorozatként újjászülető *Alone In The Dark* a show-n nagyon meggyőzően szerepelt.



Nem látom, hogy hoznátok a Leukoplasztot...

45 perces játékok? Muwhaha!



A kemény fiúk nem köpnek, soha

MÁRCIUSZ CÉZÁR

Városépítővel már Eufráteszt lehetne rekeszteni, a **Caesar IV** azonban igen impresszív darab. A stand mellett magyarázó jöember szerint legfontosabb újítása az előző részhez képest (ha még emlékszik rá egyáltalán valaki, hiszen több, mint nyolc évvel ezelőtt jelent meg) hű népünk felértékelődött szerepe. Vannak ugye a plebejusok, akik a gyárakban és földeken dolgoznak, illetve vannak a patriciusok, akik minden szempontból "nemesek" – ők fizetik az adó jelentős részét és adományokkal támogatják a várost. A középosztályba a vallással (öt isten valamelyike mellett tehetjük le voksunkat), gyógyászattal és szórakozással foglalkozó barátaink tartoznak. Mindhárom rétegnek mások az igényei, de a legfontosabb mindenkinek a pénz, az anyagi javak és az élelmiszer – ezek alapján áll össze, hogy a derék polgár mennyire boldog és elégedett. A fejlesztők szerint a játék mintegy 85 százalékban van készen, ehhez képest a grafika minősége teljesen meggyőző... szeptember közepén kiderül.



Háttérben a Gum áruház, most érkezett bána-nánszállítmány

SÁRKÁNNYAL JÖTTEM, NEM VIRÁGGAL

Aki még nem hallott volna az Eragonról: az utóbbi évek egyik legnagyobb fantasy sikerkönyve, melynek két fő érdekessége hogy egy tizenéves srác írta, ráadásul meglehetősen jó.

A könyvből az év végére film is készül, és természetesen játék is, mely leginkább a LotR: The Two Towers-re emlékeztet, nem is véletlenül, hiszen ez is a Stormfront keze munkáját dicséri. A sztori nagyon apró dióhéjban: hősünk, Eragon talál egy sárkánytojást, melyből kikel Saphira a sárkány (érdekese, a Warcraft III-ban volt egy Sapphiron nevű sárkány...) Eragon sárkánylovassá válik, és a lázadó vardenek oldalán küzd a galád király, Galbatorix ellen. Ahogy a LotR: TTT is elsősorban a látványos közelharc, nyilazás és mágikus támadásokra koncentrált, itt is kombózhathat kedvére, akiben van ilyesmire affinitás: elképesztő mozgulatorsorokat hozhatunk össze és még a földön fekvő ellenfeleket kivégző "fatality" is visszaköszön. Természetesen Saphira sem marad ki a jóból, néha magunkhoz hívhatjuk, hogy segítsen ki minket egy rázósabb szituból, de akadnak majd repülő pályák is, amikor az ő hátán kell végigbuzmliznunk, közben pedig folyamatosan változhatunk a sárkány támadásai (tűzfújás, farkokkal csapkodás) és Eragon trükkjei (tűzlabdák dobálása) között. Összességében az Eragon egy remek akciójátéknak tűnik, hiszen minden szempontból továbbfejleszti a LotR: TTT-ben megkedvelt játékmenetet.

slusszkulcs nélkül is (kém) beindíthatjuk a kocsi... Ha üldöznek minket, és a hátsó ablakok valamelyikén kilövéldözve szeretnénk egérutat nyerni, menet közben az egyik ülésről átmászhatunk a másikra. A legszellemesebb azonban az inventory: a kamera FPS nézetbe vált, hősünk (Edward Carnby különleges ügynök) lenéz és ahogy mozgatjuk a kamerát, egyenként bekukkant kabátja zsebeibe: itt egy gránát, ott egy fegyver, esetleg némi kötszer... a saját testünk az inventory! Az Alone in the Dark nagyon izgalmasnak tűnik. Bár kicsit aggódunk az "epizodikus" tartalom miatt (főleg, hogy 45 perces részeket tervez az Atari) a játék nagyon meggyőző, egyrészt a grafika, másrészt a játékmenet merész újításai miatt.

Land Computer
Nyitva: H-P: 10-18. Cím: Bp. Dohány utca 54
Telefon: 462-0311, Fax: 462-0310
E-mail & msn: kerdes@landcomputer.hu
Skype: landcomputer
www.landcomputer.hu

Akciós termékeink (bruttó árak)

DVD író LG GSA-4167 16x Dual-Layer	8.640,-
DVD író LG R20L Lightscribe BOX	12.900,-
CPU AMD Sempron 2600+ S.754 BOX	16.080,-
HDD Samsung 250GB SATA-II 3 év gar.!	19.200,-
HDD Maxtor 300GB Sata-II 16MB Cache	24.500,-
CPU AMD Athlon64 3200+ S.939 BOX	37.080,-
TFT 17" LG 1715s 12ms, 3 év gar.!	49.800,-

Land Premium 119.880,-
AMD Athlon64 3200+ CPU, 512Mb DDR
160Gb HDD, ATI 9600PRO 128Mb VGA,
+TV Out, DVDRW, FDD, AC'97, Midi ATX

Land Gold 119.880,-
Intel P4 3GHz CPU, 512MB DDR, FDD, 120 Gb HDD,
ATI X550 128MB VGA, AC'97, LAN, DVDRW, Midi ATX

Land Gamer 155.880,-
AMD Athlon64 3500+ CPU, 2x512
DDR, 160Gb HDD, DVDRW, FDD, AC'97,
ATI X1600PRO 128Mb VGA, Midi ATX

Land Premium 149.880,-
Intel P4 3,2GHz CPU, 2x512MB DDR, FDD, DVDRW,
160 Gb HDD, ATI X700 128MB VGA + TV Out, AC'97,
LAN, Midi ATX

A hirdetés felmutatója a konfigurációk árából 10.000Ft kedvezményt kap!

házak nagy választékban kaphatóak!

Storm	Samurai	Cobra	Scorpio
1.290,-	1.290,-	1.290,-	1.290,-

www.landmax.hu



ÜZLETI HÍREK

Mivel június 1-jén megjelent a Half Life 2: Episode

One, a Valve elárulta, mikorra várhatók a folytatások: az Episode Two még idén, év végén, a trilógia befejező része pedig 2007. karácsonyán. A két hátralevő epizódhoz alaposan át fogják dolgozni a Source engine-t.

Heh, a StarForce sikeresen kezdi lejáratni magát (szó mi szó, a nemzetközi sajtóval karöltve mi is kivettük ebből a részünket...). A CDV az első, aki látványosan úgy döntött, szakít a céggel. Felbontották az együttműködést, új partnerük a Tages - a Glory of the Roman Empire már az ő másolásvédelmükkel kerül piacra.

A Shiny Entertainment alapítója, Dave Perry elhagyta cégét, miután az Atari bejelentette, hogy eladná az általa korábban felvásárolt stúdiót. Jelenleg egy játék konzultációs cég alapításán dolgozik, melynek célja, hogy az amerikai játékipacot átláthatóbbá tegye. A GameConsultants.com tanácsokat és segítséget kíván adni a befektetők és hardverépítők számára, de különböző szolgáltatásokkal segítené a fejlesztők munkáját is.

A brit MCV érdekes elemzést közölt a következő évek játékipiaci trendjeiről: piackutatók szerint esélyes, hogy 2016-ra csupán a hat-hét (egyesekek szerint csupán három-négy) legnagyobb játékiadó marad talpon, az összes többi vállalat megszűnik vagy beolvad ezekbe. A játékosok számára azonban ez nem feltétlenül rossz: ezzel a folyamattal indulhat be igazán a játékipar térhódítása mindennapjainkban, ahogy a filmek vagy a televízió esetében is történt.

Hely hiányában nem is részleteznénk a játékmenet újításait (aki igazán érintett, tudja hol tájékozódjon), inkább csak azoknak próbálunk kedvet csinálni hozzá, akik az FS-fanokat eddig afféle szent bolondoknak tartotta. A kiállításon a Microsoft leginkább a grafikával igyekezett lenyűgözni az arra tévedőket - és ez sikerült is nekik. Bizonyos helyszíneket bemutatott az FS 2004 (az előző rész) és az FS X engine-jével renderelve, a különbség döbbenetes volt, nehéz elhinni, hogy mindössze két év telt el a két epizód között. A textúrák felbontása négyeszerese az akkorinak, a domborzat sokkal pontosabban kivehető, a környezet sokkal élőbb: mintegy tízszer anynyi "dísztet" kerül ugyanakkora helyre, olyasmik, amik csak a vizuális élményt fokozzák.

A játék december táján érkezik, DirectX 9 támogatással - az sem lesz randa, ám ahogy befut a Windows Vista, új távlatok nyílnak meg előttünk a DirectX 10 miatt, már-már fotorealisztikusba hajló víz- és fényeffektek várnak azokra, akik rendszert váltanak. Még egy fontos apróság: bár a sorozat 25 évet vígan kibírt extrém küldetések nélkül, most extra feladatokat is bevállalhatnak a kalandvágók: az E3-on egy mentőheli-kopteres küldetést mutattak be, amikor egy olajfúrótorony személyzetét kell a lángtenger közepéből kimentenünk. Ki tudja, még akciójáték lesz az FS X-ből? (Trau, léccí ne gyere át, csak vicc volt!)

FEL, FEL AZ ÉGBEI!



Bár valóban nem egy tömegek számára készülő játék, nem is hinnétek, milyen fanatikus rajongói vannak a Flight Simulator sorozatnak.



ELFEK AZ ELFEKVŐBEN

Előző számunkban megígértük, hogy ha alkalmunk nyílik rá, mindenképp vetünk egy pillantást „élőben” is az Elveonra, a 10tacle Studios Unreal 3.0 engine-t használó csinos akció-RPG-jére.



A fejlesztők olyan szépen elmondták, milyen lesz a harcrendszer, egészen meghatódtunk

Nos, nem kellett csalódnunk. A játék nagyon pofás, különösen a fák és az épületek néznek ki meggyőzően (utóbbi nem is csoda, hiszen minden házat AutoCAD-ben húztak fel a fejlesztők, mielőtt a játékba importálták volna...). A legérdekesebb azonban a harcrendszer: a fegyvereknek például valós 3D ütközési modellje van, ha tehát két kard összecsap, az ütés erejét jól látható nem csupán magukon a fegyvereken, de a kardot tartó kezén,

egész testén is. Négyféle fegyverre specializálódhatunk: kardra, törre, lándzsára és távolsági fegyverekre. A harc nem csupán attól függ, hogy hány ellenféllel futunk össze egyszerre, hanem hogy náluk és nálunk milyen fegyverek vannak. Ha például lándzsával toljuk, ellenfelünk pedig túl gyors és kioldalazza ütéseinket, válthatunk gyengébb, de nagyobb területet lefedő, "kaszáló" mozdulatokra, ha viszont erős páncélja van, inkább erőből suhinthatunk, hogy

feltörjük a konzervdobozt. Bár ezt még nem láthattuk, a fejlesztők azt is ígérik, hogy minden sérülés tisztán kivehető lesz, ha pedig szerencsések vagyunk (ellenfeleink pedig szerencsétlenek) akkor egy-egy crit akár végtagjaikba is kerülhet... A harcrendszer már önmagában is érdekessé teszi az Elveont, de lesznek még egyéb meglepetések is: harc repülő hátsókon, több idősíkon mozgó sztori, fejtett multis lehetőségek. Ígéretes!

WCG 2006

WORLD CYBER GAMES

A VILÁG LEGNAGYOBB COMPUTER
ÉS VIDEÓJÁTÉK FESZTIVÁLJA

MAGYAR BAJNOKSÁG DÖNTŐ

JÖVŐ HÁZA TEÁTRUM AUGUSZTUS 26-27.

HU.WORLDCYBERGAMES.COM

COMPANY OF HEROES

MEGJELENÉS: 2006. SZEPTEMBER 22.

A Warhammer 40.000: Dawn of War siker után nagyon vártuk már, hogy mikor jelentenek a Relic Entertainment lelkes vezetői új játékukról, és végre meg is érkezett a postagalamb. Szeptember végén háborúba megyünk, és ez most mindennél keményebb kaland lesz.

Azt már korábban is tudtuk, hogy a Relic Entertainment egy második világháborús RTS-sel próbál meg további hírnevet szerezni magának, és bár a stílus még lerágott csontnak is lenyűzött rókabőr, az alkotók azt ígérték, minden eddigi elképzelést felülmúlnak majd. Azóta megérkeztek az első képek, és az E3-on egy elég tekintélyes videóbemutató is várta az érdeklődőket, mi pedig nem hittünk a szemünknek. Először is a normandiai partraszállást, és a D-nap után bekövetkező rettenetes harcokat feldolgozó alkotás totális 3D-ben pompázik, next-gen grafikai megoldásokkal és különleges effektekkel. Ez annyit tesz, hogy gyakorlatilag *A leghosszabb nap* című klasszikus film jeleneteit láthatjuk, csak itt most mi irányítjuk a cselekményt. Ha a katonákra közelítünk, még a borostájukat is láthatjuk, az egyenruhák az utolsó gombig teljesen hitelesek, és még tankok körül felkavarodott porfelhők szemcséit is megvizsgálhatjuk. Ehhez persze kell majd hardware rendesen, de a látvány mindenért kárpótol. Itt nem makettek tologatunk a térképen, hanem valódi csatákat láthatunk. Még a tömegjelenetek is filmszerűek, az új, Essence-motornak köszönhetően teljes a realitás, ráadásul a katonák csontvázmodelljezésen mentek keresztül, vagyis minden ember máshogy mozog, attól függően, hogy éppen milyen terepen halad. Minden tereptárgy elpusztítható, és az MI is olyan fejlett, hogy egységeink valódi reakciókat adnak egy helyzetre, fedezéket keresnek, pánikba esnek, vagy éppen hősként rohannak megmenteni társaikat. Ez olyan látvány, ami szavakkal leírhatatlan, és emellé egy igen kellemes játékmenet is párosul a fejlesztők ígéretei szerint. A küldetésekről egyelőre nem esett szó, de természetesen a németek és a szövetségesek oldaláról is harcba indulhatunk, vagy akár LAN-on és neten is irthatjuk egymást, egyszerre maximum nyolcan. A *Company of Heroes* könnyen az év játéka lehet, nem csoda, hogy most kivételesen már a nyár elején nagyon várjuk az ősz.

Előre, illéri, előre!



Nézzétek, mi írhatunk ide bármilyen baromságot, ez akkor is csak egy tank.



Ezeknek már semmi se szent...



Hoppáska!



Csokolom, Pistike lejárat játszani?





Et a szupertitikos hordó, ezt kell őrizni!



A draenei fajnak is egyre komolyabb problémát okoz az alkoholizmus, mint népbetegség



...na és ha már csöpög a zsírja, tunkold a kenyérbel!



Támadásban a rozsdamentes acélpatkány



Poplacek ló, gól!

A S.T.A.L.K.E.R. már a tavalyi (tavaly előtt?) év slágere, annak ellenére, hogy még most sem jelent meg. Akkorá hírverés volt körülötte, hogy ezek után szinte szégyen ez a hatalmas csúzás. Még az idei E3-on sem tudott senki pontos megjelenési dátumot mondani, örültek, hogy nem a játék eltemetéséről kellett beszámolniuk, de néhány új információt azért sikerült kicsikarni az alkotókból.

Pedig a GSC korszakalkotó FPS-éről már igazán nehéz újat mondani. Tavaly szinte mindent megtudhattunk a Csernobil titkos világában játszódó öldöklésről, csak éppen a nagy próba maradt el. Sőt, két hónappal ezelőtt már úgy tűnt, hogy lefújják az egész projektet, de szerencsére a gyászmeze végül elmaradt. Azóta kiderült, hogy a jelentős csúzás oka néhány nagy ígéret megvalósítása, amely komoly problémákat okozott a fejlesztőknek. A grafikai megvalósítás már rendben van (az eddig látott képek tehát feltehetően nem csak felturbózott ikonok, valóban dolgozik majd a motor rendesen), de a játékmennel kapcsolatban akadt még némi probléma. Ugyebár a S.T.A.L.K.E.R. lehangzatosabb ígérete a teljesen szabad játékmenet volt, és ennek megvalósítása kicsit több időt vesz igénybe, mint azt tavaly elgondolták. Az E3 során az alkotók beszámoltak arról, hogy a 30 négyzetkilométeres területen, ahol mozoghatunk majd, fenn kell tartani az érdeklődést a játékosokban. Mivel nem lineáris küldetésekben veszünk részt, mindent úgy kellett elhelyezni, hogy ne vesszünk el a szellemvárosban. Az általunk kivégzett katonáknál PDA-kat találhatunk, amelyekből rengeteg háttérinfót ismerhetünk meg, és újabb tájékozási pontokat is megismerhetünk. A szabadúzás során azért bőven belefutunk majd szkríptelt eseményekbe, és mindenkivel szabadon beszélhetünk is (már ha éppen nem támad majd ránk). Szintén érdekes megoldás saját mozgásunk érzékelése, ugyanis a kezelőfelületen láthatjuk majd, hogy milyen gyorsan és hangosan mozogunk, így könnyen előkészíthetünk egy meglepetésen alapuló támadást, de ha érzékelőnk kileng, akkor bizony a mutánsok is észrevettek minket. A Geiger számláló is komoly szerepet kap a játékmenet során, a sugárfertőzésre ugyanis mindig ügyelni kell, de a vodka komoly segítség lehet ilyenkor (legalább megértjük az orosz mentalitás egyik alapvető elemét). A töltési képernyőkről és járművek használatáról is szárnyra kaptak bizonyos pletykák, de erről nincs hivatalos információ, még mindig túl sok a bizonytalanság. Nem akarjuk temetni a S.T.A.L.K.E.R. világát, szóval még mindig csak annyit mondunk: talán 2007-ben végre eljön a mi időnk. Addig is fél szemünk a szellemvárosban.

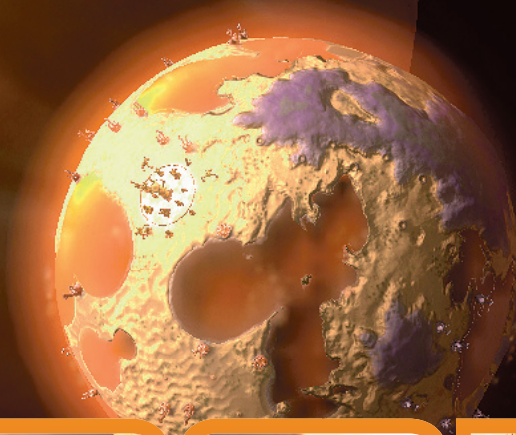
MEGJELENÉS: 2007. ELEJE

ÚJ INFÓK

S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL



1997 / FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI SIMCITY SOROZAT, THE SIMS SOROZAT



SPORE

A Spore lényegét egyetlen szóban összefoglalhatjuk: evolúció. Egyetlen játék sem vállalkozott még ilyen nagyszabású feladatra, egy teljes evolúciós lánc modellezésére - ha pedig Will Wright, a *SimCity* és *The Sims* játékok atyja ismét sikertörténetet ír, az több szempontból is fontos lépcső lesz a számítógépes játékok történetében...



...és vigyázzunk rá, mint a hímes tojásra

az élet múlandóságán (mi agresszív játékoktól elbutult fiatalok vagyunk, nem töprengünk ilyesmin!) lássuk, mire is ez a patetikus felvezetés. Továbbra is a *Spore*-ről van szó, mely a játéktörténelemben először egy teljes evolúciót kíván modellezni, az apró mikrobák ügyes-bajos dolgaitól kezdve addig a fajig, amivé hosszú évek alatt kifejlődnek, és amely egy szép napon kilép a világűrbe. Mikroszkopikus barátaink előtt tehát fényes karrier áll, de hogy pontosan mi lesz belőlük, az csak rajtunk múlik. Milyen lényt szeretnénk? Kicsi és gyors legyen, vagy nagy és erős? Húsevő? Növényevő? Békés, ravasz vagy agresszív? Döntéseink folyamatosan alakítják választott fajunkat és életmódját, később civilizációját is egyértelműen meghatározzák, ahogy azt is, miképp

közeledik más népekhez, más bolygók lakóihoz. A dologhoz azért hozzátartozik, hogy a „kész az űrhajó, happy end” ötletét már régen lelőtte az a bizonyos Sid Meier nevű úriember, így a *Spore* már csak böcsületből is továbbmegye: a játék az űrkorszak után ugyanúgy folytatódik tovább, egészen a... meddig is?

AZ EVOLÚCIÓ MEGKEZDŐDÖTT

Az E3-on a büszke apuka, Will Wright zárt ajtók mögött mutatta be a játékot. Ahhoz képest, hogy a *SimCity* és a *The Sims* sorozatok mögött álló koponya már megtehetné, hogy csupán végiglibben a földi halandók közt és párszáz dollárért hagyja magát megérinteni, három napon át csak prezentált és prezentált és

Ugyan minden építő játék - építsünk bár emberi karriereket és szociális kapcsolatrendszereket, mint a *The Sims*, vagy épp várost, ahogy a *SimCity* - egyfajta fejlődésrendszere épül, az evolúció sokkal nagyobb szabású projekt. Egészen pontosan az Univerzum történetének eddigi leglátványosabb és leghosszabb ideje tartó beruházása. (Ha kis szerencsénk van, akkor Douglas Adams elméletével szemben nem

a fehéregerek pénzelik az egészet...) Az evolúció a Föld létrejöttével kezdődött és mind a mai napig tart, az pedig tényleg csupán részletkérdés, hogy az emberi faj miképp került a képbe. Magunk számára nyilván mi vagyunk a legérdekesebbek (nyilván nem véletlen hogy a legtöbb elmélet, ahogy játékbeli modell is az emberre fókuszál) de az események jóval előttünk kezdődtek és valószínűleg jóval utánunk érnek majd véget. Mielőtt azonban elrövedeznénk

» A SPORE A JÁTÉKTÖRTÉNELEMBEN ELŐSZÖR TELJES EVOLÚCIÓT KÍVÁN MODELLEZNI «



Íme a messze-földön rettegett Kakaócsigák bolygója, napos időben tisztán kivehető fővárosuk, Nyalókafalva



GÉNEK ÉVADJA

Akkor talán ennyit a békés kapcsolatfelvétélről, elő a halállézert

A nullához közelít annak az esélye, hogy két játékos ugyanolyan lényt kreáljon. Ismerkedjétek meg a Spore néhány elképzelhető lakójával - mivel életüket eddig még senki sem dokumentálta, mi próbálkozunk meg vele.

prezentált... (ender szerint a harmadik napon már szemmel láthatóan kezdett hervadozni, de hősiesen tűrte.) A játék persze látványos fejlődésen esett át a tavalyi E3 óta, és ugyan még mindig bőven van idő a 2007-es megjelenésig, szépen kezd összeállni. Már a leginkább szkeptikusok is kénytelenek elismerni, hogy az elsőre valószerűtlenül grandiózus terv lassacskán mégis realizálódik. Az E3-on bepillantást nyerhettünk abba, mégis miképp válunk majd aprócska egysejtűekből a galaxis bátor felfedezőivé.

TESSÉK CSAK, KIHALÁSI SORRENDEN...

Fejlődésünk hat fázisra bontható, a folyamatot külön boxban részletesen is leírtuk így most csak gyorsan felsorolnánk állomásait: sejtfázisban kezdjük, majd önálló lényként folytatjuk. Később lényeink bandázni kezdenek, törzsként igyekeznek boldogulni az igen-igen kemény, kemény világban, illetve nekilátnak civilizációjuk felépítésének: saját városuk lesz, egyéni épületekkel, járművekkel, infrastruktúrával. Ezután nyitnak a bolygó többi lényre felé, akár barátságosan, akár barátságtalanul, egy idő után azonban mindenképp mi fogjuk uralni a helyet - ha pedig kicsi már a bolygó is, elő az űrhajót és irány a csillagok. Persze akkor is kiderül ám, kiből mi lakozik: Will Wright a prezentáción bemutatta, hogy egy idegen bolygóra érve jófejkedhetünk is (külön tűzijátékot is pufogtathatunk az ámuló tömegnek, aféle high-tech parasztkavítás gyanánt) de ha épp bal lábbal keltünk fel, halállézereinkkel végigpörköltethetjük az

rolnánk állomásait: sejtfázisban kezdjük, majd önálló lényként folytatjuk. Később lényeink bandázni kezdenek, törzsként igyekeznek boldogulni az igen-igen kemény, kemény világban, illetve nekilátnak civilizációjuk felépítésének: saját városuk lesz, egyéni épületekkel, járművekkel, infrastruktúrával. Ezután nyitnak a bolygó többi lényre felé, akár barátságosan, akár barátságtalanul, egy idő után azonban mindenképp mi fogjuk uralni a helyet - ha pedig kicsi már a bolygó is, elő az űrhajót és irány a csillagok. Persze akkor is kiderül ám, kiből mi lakozik: Will Wright a prezentáción bemutatta, hogy egy idegen bolygóra érve jófejkedhetünk is (külön tűzijátékot is pufogtathatunk az ámuló tömegnek, aféle high-tech parasztkavítás gyanánt) de ha épp bal lábbal keltünk fel, halállézereinkkel végigpörköltethetjük az



A több szempontból is halszerű fejrész megtévesztő, ajkait elsősorban fitymálásra használja. Inkább szárazföldi állat, erről tanúskodnak karmokban végződő, izmos lábai, melyekkel a jég hátán is megél. Tehát vízi állat. Buzogányszerű farkát kihívóan lengeti, melynek elsősorban párházi időszakban és harc közben van jelentősége, de amikor felvágásból villanydrótkon mászik, akkor is segíti az egyensúlyozásban.



Természetes színe elsősorban cukrászdákbán segíti beolvadni a puncstorták és Rákóczi túrók közé, ami nem meglepő, hiszen cukrászokra vadászik. Áldozatait apró ormányával idegesítően bökdösi. Alapvetően éjszakai állat, erről meglehetősen kialvatlan, álmos szemei tanúskodnak. Az altesten látható három toll a megtévesztést (közúti baleseteknél a szemtanúk összezavarását) szolgálja, valódi funkcióját titkolja, csak vihog ha kérdezik.

NEM VAGYUNK EGYEDÜL!

Ami a legszebb az egészben: ha úgy vesszük, a Spore minden idők legvadabb MMO-játéka is egyben. Nem kell összerendezni, szó sincs havidíjról vagy efféléiről. Az MMO-rész mindössze annyit tesz, hogy az általunk létrehozott lényeket feltölthetjük a Spore központi szerverére, illetve a többi játékos teremtményeivel benépesíthetjük saját univerzumunkat. Hely aztán bőven van (az E3-as prezentációt Will Wright azzal zárta, hogy teljesen kizoomolt és így láthatóvá vált, milyen bődületesen hatalmas a rendelkezésünkre álló tér) úgyhogy mindenki kényelmesen elfér, és mivel a rendszer olyannyira változatos, hogy szinte lehetetlen két teljesen egyforma népet kifejlesztetni, bőven várnak majd minket meglepetések a felfedezőútak során. Ez gondoskodik arról, hogy a hatodik fejlődési fázissal se érjen véget a játék. A felfedeződsdi mellett különféle küldetéseket is kapunk, úgyhogy nem túlzás, az űrkorszakkal szinte új játék indul a játékon belül. Gondosan dédelgetett bolygónk csupán egy lesz a többi játékos univerzumának sok-sok bolygója között, talán meglátogatják egy nap, talán nem. De ott lesz.



Kedvelt harci technikája, hogy margarétában végződő farokrészével virágokat szedő, romantikus lelkű kislányokat csal közel magához, majd hambahkapja őket. Egyedi szájszerkezete miatt a palatális, bilabiális zárhangokat, alveoláris réshangokat szinte képtelen kiejteni, boltban ezért inkább farkával mutat rá dolgokra. Mivel éneklésre így alkalmatlan, zenekarokban többnyire csak dobol vagy a gitárokat pakolja.



Veszületett képességei miatt elsősorban biztonsági őrnek alkalmas, egyidejűleg több monitort is nehézség nélkül bámul. Nyilvános vécék használatától érthető okokból tartózkodnia kell, koncerteken pedig kénytelen felegyenesedni, de akkor meg sajnos háttal áll, ezért nem jár koncertekre. Fogazata meglehetősen véletlenszerű, ami különösen hosszadalmassá teszi pl. a pisztácia elfogyasztását. Ha kifárad, saját fejére ül.



Meglehetősen jól lát, megfelelő fényviszonyok mellett akár sötétben is. Talpait tapadókorongok borítják, melyekkel ha üldözik, akár irodaházak oldalán is felszalad. Mellső végtagjai szájként is funkcionálnak, így harc közben egy nyitó jobbegyenessel azonnal meg is harapja áldozatait. Lelőve, kiszárvítva és lelakkozva remek dohányzóasztalka, bár szerinte azért nem, sőt, ha valaki ezzel jön, azonnal témát vált.



Evolúciós szempontból talán a legfejlettebb, erről a farokrészen található három dugóhúzó tanuskodik. Sapkát nem hord. Leginkább száraz, sivatagos területeken honos, csapadékosabb vidékeken ugyanis beesik a fülébe az eső. Lábakra csupán nyomokban emlékeztető alsó végtagjai mind a mai napig megosztják a tudományos közvéleményt, abban azonban egyetértenek a kutatók, hogy elég hülyén néz ki, de még mindig jobb, mint sapkában.



Genetikailag ideális politikus. Ormányos szájfelépítése miatt leginkább csak hűmmög, ezért céges vacsorákon, hosszúra nyúló értekezleteken ösztönösen feltalálja magát, a mélységes unalomról csupán pillantása árulkodik. Lábszerkezetének köszönhetően ugyanolyan jól fut hátra, mint előre, ilyenkor szemeit a másik irányba fordítja, ormányát pedig faroknak álcázza (ahogy az antropológusok mondják, „feneket csinál a szájából”) (én úgy ismertem hogy segget de mindegy -ender).



Hatékony úszástechnikájának köszönhetően a vízi állatok királya, legalábbis szerinte. A farkán található evezőknek köszönhetően egy helyben is tud emelkedni és süllyedni, mint a tengeralttjárók, ezt minden adandó alkalommal elmeséli. Lábakkal is rendelkezik, így ha nála nagyobb hallal találkozik, a régi mondást meghazudtolva egyszerűen kiszalad a partra, fejlett mellső végtagjai segítségével ujjal mutogat és loloz.

Mintha csak egy szerkesztőségi pillanatkép lenne: lényeink reggel vidám nótával kezdik a munkát



egész környéket. Persze, tetteink nem maradnak következmények nélkül, a videóban nem sokkal Will Wright ámokfutását követően már rémülten jelentkezett anyabolygónkról az egyik lény, hogy jaj megtámadtak minket, ráadásul azt állítják, hogy mi kezdtük... A fejezetek ugyan javarészt pontosan elkülöníthetők, az egész mégis egyetlen hatalmas folyamat lesz, melyet lényeinkkel együtt járunk végig. Miénk minden döntés és nincs „rossz” vagy „jó” módszer - ahogy a földtörténetben is, az evolúció elhibázott lépései kihalt fajokat jelentenek, míg a „jók” azok, amelyek adaptálódtak a nehéz helyzetekhez. De mivel mi remélhetőleg népünk bölcs urai leszünk, átsegítjük őket a nehézségeken, nem igaz?

LEHETŐSÉGEK, LEHETŐSÉGEK

Ennek megfelelően a játék jelentős részét különféle editorok használata teszi ki:

elképesztően gazdag eszköztár áll a játékos rendelkezésére, mely természetesen mindig lényünk éppen adott fejlettségi szintjének megfelelően enged beleszólást az evolúció összes kis részletébe is. Bár rengeteg opció közül választhatunk, az editorok a lehető legegyszerűbben vannak felépítve, így valószínűleg senkinek sem okoz majd különösebb megterhelést a kezelésük. A játék egyik legnagyobb erőssége (ami elsőre nem is szembetűnő), hogy bármilyen idiotán is rakjunk össze egy lényt vagy járművet, mindenképp kihoz belőle valamit. Kiszámítja, miképp fog szerencsétlen mozogni, illetve három fő attribútuma (erő, gyorsaság és

lopakodás, melyeket a különféle „alkatrészek” befolyásolnak) alapján azt is, nagyjából milyen viselkedési minta áll hozzá a legközelebb és mi minderre képes. (Nyilván, ha kilométeres agyarakat pakolunk a szájába, nem a hajnali harmatot fogja vele leszopogatni a kökörcsinekről...) Minden apró alkatrésznek megvan a maga funkciója, melyek összessége bonyolult tulajdonságrendszerrel ruházza fel lényünket. De nem kell ám leragadni az állatvilágban látott példáknl (ha az illusztráció gyanánt szétszórt néhány lényt jobban megnézték, valószínűleg mélysegesen egyetértetek majd) például a fejre illeszthető kis bip-bip antenna esztétikai szempontból is odaver, ám nem mellékesen lényünk észlelési képességeit is kibővíti. Ha nagydarab izmos testet kap alá, valószínűleg inkább vadász alkatú lesz, hiszen a kettő tökéletesen kiegészíti egymást, amikor lényünk csalhatatlan biztonsággal cserkészti

majd be áldozatait. Ha inkább gyors lábakat kap, akkor antennája máshogy segítí, hamarabb

megérzi a veszélyt és sebesen kereket tud oldani. És ez még mindig csupán két összetevő, el lehet képzelni, miféle bonyolult kapcsolatrendszer mozgatja majd lényünket, mire „mindene” a helyére kerül. De nem csupán lényünk csinosítgatásában élhetjük ki tervezői hajlamainkat, dizájnolhatjuk bolygónk felszínét is, a növényzetet - később pedig lényeink járműveit, épületeit, városait is. Olyan épületeket rakhatunk össze, amelyet csak szerentén, és úgy építhetjük fel városunkat, ahogy az a legjobban megfelel népünknek. Az utakon futó tűzoltóautóktól kezdve a várost védő lézerágyúig...

» A MIÉNK MINDEN DÖNTÉS ÉS NINC S „ROSSZ” VAGY „JÓ” MÓDSZER «

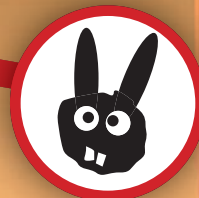


1. SEJTFÁZIS

A túlélőhorror meglehetősen elemi szintje. (Ennél elemibbet nem is igazán lehetne elképzelni...) Mikroszkopikus lényünk osztódik, szaporodik, mikroszkopikus lényekkel harcol és igyekszik felfalni őket, hogy ha már így alakult, ne őrüljön fel. „Amit eszel, az leszel” alapon így kapunk lehetőséget arra, hogy változtathassuk embrionális lényünk alakját és korai képességeit.

2. ÁLLATI FÁZIS

Az „állati” kicsit megtévesztő, hiszen itt nincs különbség ember és állat között, saját teremtőnk a lényeg. A sejtfázis után nagy levegőt veszünk (képletesen...) és kikúszunk a szárazföldre. Kitérül a világ, a megváltozott körülményeknek, azaz a bolygó természeti adottságainak megfelelően (melybe szintén belekontrahódhatunk) fejlesztjük tovább lényünket. Meghatározzuk fő tulajdonságait és viselkedését.



3. TÖRZSI FÁZIS

A természet egyik alaptörvénye, hogy falkában mindenki erősebb. Egyetlen magányos lény helyett már egy egész csordát irányítunk, akik szép lassan beletanulnak az egymás mellett élés és a közös harc műhelytitkaiba. Saját területünk megvédése, területszerzés, párválasztás... ez az első valódi lépés a civilizációs örömök (csajozás, bulizás, GameStar tábor...) felé.

A TEREMTÉS HAT NAPONJA

A Spore-ban hat fázison kell átvégödnünk ahhoz, hogy először sejt szinten megismert lényeink egy napon kijussanak a világűrbe. Mind a hat fázis teljesen más játékelményt ígér, más feladatokkal, más eszközökkel és más nehézségekkel.

Egyvalami azonban közös: mindvégig a mi kezünkben van a döntés...



4. VÁROSI FÁZIS

Ez a technológiai fejlődés időszaka. Nem csupán védett várost építünk lényeinknek, ahol meghúzzhatják magukat, de infrastruktúrát is, kezdve a legegyszerűbb igényektől (utak) a bonyolultabbakig (járművek). Természetesen itt is miénk a munka oroszlánrésze, az épületek dizájnjától kezdve a város elrendezéséig mindenbe beleszólhatunk - a lényeg hogy kedvenceink jól érezzék magukat.

5. CIVILIZÁCIÓS FÁZIS

Ha már jól működő várossal rendelkezünk, lényeink pedig beleszoktak a magas szintű közös élet szépségeibe (nehézségeibe), előtör bennük a felfedezési vágy. A cél a többi civilizáció megismerése és az egész bolygó egységesítése - de hogy nagy, boldog családként élünk-e ezután (átnevezve planétánkat mondjuk Mylittleponyfalvára) vagy háborúba küldjük lényeinket és vasmarokkal tartunk rendet, szintén csak rajtunk áll.



6. AZ ŰRKORSZAK

Ha már benépesítettük a bolygót, ideje még messzebb terjesztenünk civilizációnkat. Összedobunk egy űrhajót (nyilván rendelkezniünk kell a szükséges technológiai fejlettséggel) és irány a világűr! Lakatlan bolygókat terraformálhatunk, majd benépesíthetjük lényeinkkel, vagy akár felvehetjük a kapcsolatot idegen létformákkal. Haverkodhatunk vagy háborúzhathatunk, nekik mi leszünk az űrből jött zöld emberkék.



A SZEME AZ APJÁÉ...



A Spore-ban nekilódulhat a fantáziánk, minden apró részletre kiterjedő eszköztáraink segítségével a legkülönbébb lényeket varázsolhatjuk elő - ahogy Will Wright ki is emelte, a játékban *mindenre* van editor. Ahogy kiválasztottuk a nekünk tetsző testrészeket, felpakoltuk

őket, beállítottuk a méretarányokat, rögtön ki is küldhetjük lényünket néhány „tesztkörre” hogy lássuk, jót tettek-e neki a módosítások. (Esetleg bedobhatjuk a mélyvízbe, néhány ellenséges lény közé, hogy meg tudja védeni magát...) A játék már intézi a többit, bármilyen vad elképzelésünk is van, akármilyen elképesztő végtagokat is csavaroztunk szerencsétlenül, a Spore kiszámolja az animációt és megcsodálhatjuk, akárhány lábán miképp dögög teremtményünk. (Érdeemes a CD/DVD-n található videóit meg szemlélni, Will Wright sem akármilyen arcot rakott össze a prezentáción, mégis tökéletes a mozgás animációja.) A legmulatságosabb persze az, hogy ugyan érdeemes minél inkább a bolygónk adta lehetőségekhez igazítani lényünk adottságait (ha például 95 százalékban víz borítja, elkel egy békaláb...) akár teljesen „haszontalan” díszítő elemekkel is csinosíthatunk. Így legalább hiába borul fel szerencsétlenül az első kódarabon, legalább mi jól szórakozunk...



ismét csak a képzeletünk szab határt kreativitásunknak.

TEGYÉL KI MAGADÉRTI!

Az evolúció persze nem megy egyik pillanatról a másikra, úgyhogy senki se képzelje, hogy a játékra szabadulva azonnal összedob egy nyúlfejt, bagolytestű, elefántlábú csodalényt, aki megfelelő szögből, kicsit hunyorítva nézve megdöbbenően hasonlít egykori kémiantarjára.

Különbéle editorjaink csak megfelelő fejlettségi szint elérése után válnak hozzáférhetővé és akkor sem választhatunk rögtön az összes lehetséges szem-száj-szarv-pata-miegyéb közül. Minden alkatrésznek saját ára van, úgyhogy a fejlődés-fejlesztés során mindenképpen kénytelenek leszünk bizonyos áldozatokat hozni, ez is benne van a pakliban. Világos, hogy a játék során hihetetlen mennyiségű információ gyűlik fel: erre szolgál

Számunkra ugyan nem evidens, de lényünk szemével nézve a hölgy szépsége Salma Hayekével vetekszik



Szia izé, szóval öhm, szia, mi a pálya csinibaba?

a Sporepedia, mely minden adatot eltárol, amit csak összegyűjtöttünk útjaink során: a fajokat, amelyekkel találkoztunk, a bolygókat, melyeket meglátogattunk... mindent. Lényeink mellé kis fajtörténetet és egyéb háttérinfókat is mellékelhetünk, ami akkor válik igazán fontossá, ha feltöltjük őket a Spore központi szervereire és más is megismerkedhet velük.

HM. AZ NEM A ZSOLTI LÉNYE?

A Spore nagy dolgok előkészítője lehet. Ahogy a cikk elején is említettük, nem csupán a játékosok figyelik árgus szemekkel a projektet, mert Will Wright olyan elmélettel állt elő, mely ha beigazolódik (és ez a Spore megjelenése után nagyon gyorsan kiderül majd) az a játéfejlesztés egészére kihatással lehet. Hősünk ugyanis az utóbbi hónapokban több interjúban is hangsúlyozta, hogy szerinte a jövő a felhasználók, játékosok által készített tartalmakban rejlik. A felső kategóriás (AAA) címek fejlesztési költségei manapság már könnyedén túllépek a 20 millió dollárt (a Spore fejlesztésébe eddig több, mint 30 milliót öltek...), a játékos közösségek pedig kiapadhatatlan (és a kiadó számára ingyenes!) kreatív forrásai azoknak az új tartalmaknak, melyek látványosan megnövelhetik adott játék élettartamát. Az eddigi leglátványosabb példa a Half-Life és a Counter-Strike esete: nyilván mindenki tudja, mire vitte a néhány lelkes rajongó által készített mod... A Spore egyik legzseneálisabb ötlete, hogy a játék univerzumát, számtalan bolygóját játékosaink kreatúráival népesíthetjük be, hiszen adott egy eleve hatalmas léptékű játék, mely pusztán azzal, hogy kaput nyit a játékosok között (még hozzá úgy, hogy nem kell modokat töltögetni, telepíteni, a központi szerver kiválasztja és beköltözteti mellénk a nekünk

legideálisabb „szomszédokat”) megsokszorozza saját potenciálját... Bár a rajongói modok, pályák jelentős része - mondjuk ki - csapnivaló (igen, én is részabadtam annak idején az Unreal pályaszerkesztőjére, de sok sorstársammal ellentétben nekem eszembe sem jutott, hogy azt az elképesztően szánalmas pályát részabaddítsam a community-re) ez a Spore esetén nem szempont. Ha egy bolygóra egy béna civilizáció kerül (már amennyiben van ilyen, az emberen kívül ofc) hát Istenem, ott olyanok laknak. Virágozzék minden virág, legfeljebb vissza kettes-padlógáz, és olaj, még mielőtt elkapunk tőlük valamit. Hosszan lehetne ecsetelni a Spore jelentőségét. Végre egy olyan játék, ahol a játékos nem a fejlesztők által szabott korlátok, hanem a megnyitott lehetőségek között indul kalandozni. A tudomány már remekül bejárta a „trial and error” módszerét, azaz a



A Spore fejlesztése eddig több, mint 30 millió dollárba került - ami még mindig csupán töredéke annak, amit az EA a The Godfatherre költött.

próbálgatáson, megtapasztaláson alapuló megismerési metodikát - a Sporeban mi is eszerint haladhatunk. Nincs egy előre meghatározott világ, melyet felfedezhetünk: mi alkotjuk meg saját világunkat, ahogy annak a hatalmas egésznek egy aprócska szegmensét is, melyet többmillió társunkkal együtt fogunk bejárni. Nem mások fantáziájára, hanem saját képzelőerőnkre vagyunk utalva. Mi ez, ha nem evolúció?

MAZUR ELSŐ BENYOMÁSAI:



Lenyűgöző! Ha úgy sikerül a Spore, ahogy mindenki szeretné, az nem csupán a játékosok, de az egész játékipar számára valódi mérőföldkő lesz... Barátaim, nagy dolgok vannak itt készülöbent!

STARLOGO

az EN mobilom

VALÓDI CSENGÉSEK
06-91-22-99-99

HANGEFFEKTEK

babavész	GS16147
bárménybájos	GS16023
brókás	GS16021
chopper bealudt	GS16148
chopper kivédőd	GS16149
pépelés nőgép	GS16027
helikopter motor leállítás	GS16236
veszék	GS16211
kisfelfalás patloggolás	GS16237
kufnyújtás	GS16095
matricázás	GS16193
malacpótlás	GS16049
minnyótlás	GS16238
próciabővítés	GS16212
Porsche	GS16026
spray	GS16244
Star Wars Lézerkard	GS16048
szempárty	GS16180
szilveszteri dudá	GS16197
tehenbőgés	GS16214
US Army Air Force	GS16194
varizslát	GS16198
véretek	GS16212
viszsa a jövőbe	GS16195
W-obilis	GS16020

Zenék

A Studio - S.O.S.	GS16100
Danzel - Pump it up	GS16000
Danzel - Put your hands up in the air	GS16199
Desex - Sometimes	GS16218
Dj Samany - Sunlight	GS16102
Mammas - Libre	GS16202
Michael Gray - The weekend	GS16105
Salome de Bahia - Taj Mahal	GS16009
Soulsearcher - Feelin love	GS16223
Dj Szatmari-Jesus - 100 évet várnak	GS16153
Drod - Csak a hold	GS16132
Erics vs. Seigiboy-Fresh - Karnevál	GS16133
Fresh - Félig örök (Eric vs Seigiboy mix)	GS16088
Groovehouse - Eldredj mellettem	GS16171
Josh - Jutta - Nincs az a szó	GS16257
Karanyi - Alomszóp	GS16137
Sequence 11 aka Sternitsky - Orient day	GS16260

Találj magadnak társat
LAKOHELYED SZERINT!

Küldd el SMS-ben
a **GSREG** szót a **1781**-re!



Regisztráld magad a megújult L'amour társkeresőben!

A többiben már rendszerünk segít!
A telefonszámod senkinek sem adjuk ki!
Társkeresés csak bruttó 91 Ft /SMS!

POLIFÓNIKUS CSENGÉSEK
06-91-227-222

TOP 30

O Seánja-Bébe - Micsoda nő ez a férfi.	GS33864
Rómeó és Júlia	GS37147
K-Maro - Famine like you	GS37513
Azash - Boro boro	GS37576
Dj Tiesto - Traffic	GS37041
Dj Tiesto - Adagio for strings	GS37652
Körmel - From Paris to Berlin	GS37342
Dj Szatmari-Jesus - Eressz el	GS37218
Dj Wake-Dj Szatmari - Balaton nyár	GS37653
Kozmiz - Honfoglalás	GS33840
Közhéten Tánczenekar - Szóher gyerek	GS37569
Bartók Krisztián - Fomádalom	GS37683
Club 54 - Csakd be a szemed	GS37378
Crystal - Összetört a szívem	GS37593
Desperado - Add nekem az álmod	GS37645
Fresh - Félig örök, míg anyag	GS37349
Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül	GS37287
Lola - Alomtánc	GS37394
Molnár Ferenc Caramel - Enyit élnék	GS33936
Molnár Ferenc Caramel - Millió kérés	GS33915
Nox - Forogj világ	GS37631
Oláh István - Magyarország	GS33794
Pál Tamás - Mondd mit vársz	GS33049
Palcsó Tómi - Megfogtál a világ	GS33950
Roxy - Arva lili	GS37685
TNT - Hallgassd, hogy zsong a tavasz	GS33815
Univel - Végző voltam	GS37533
Zsáda - Mindhalálom mellettem	GS37475
Fekete Péter - Add ide a didit	GS37723
Irgy Hatalmijerig - Numerikus	GS37464

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK **06-91-227-222**



GS660260



GS662232



GS665172



GS665173

JAVA JÁTÉKOK
06-91-22-99-99
DA VINCI-KÓD



Da Vinci:
A küldetés kezdődik
Kód: GSJATEK 55061

Harcolj az idővel és leplezd le az emberiség történelének legnagyobb összeesküvését ebben a fantasztikus akció-kaland játékban!



Da Vinci: Fény-Rejtvény
Kód: GSJATEK 55060

Egyezzen, rabul ejtő logikai puzzle játék irányított a tenyugarat, hogy fel tudtörni a kódokat és leleplezhesd múltidéi titkokat!

Küldd a játék kódját a 06-91-22-99-99-re! P. GSJATEK 55061
Részletes kompatibilitási táblázatot lásd a www.telefor.hu oldalon, vagy küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas számról és azonnal megtudhatod, mely játékokat töltheted le telefonodra!

WAP-os tartalmak (POLIFÓNIKUS és VALÓDI CSENGÉS, SZÍNES HÁTTÉRKÉP, JAVA JÁTÉK, DA VINCI JAVA JÁTÉK): Küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas számról! Az érkező wap-címet töltöd le a telefonodra, és ha megfelelő a wap hozzáférése és jók a beállításaid, a megjelenő oldalon megtudod, hogy milyen tartalomtipusokat támogat a készüléked!

Polifónikus csengés, színes háttérkép bruttó 480 Ft/SMS. Valódi csengőhang, Java játék, Da Vinci Java játék: bruttó 960 Ft/SMS. További csengőhangok, képzetetek, opciók a TV2 TELETEXT 600. oldalon. Telefor Kft. Ügyfélszolgálat: 06-1-422-3490 Felhasználók adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevitelével hozzájárulsz további - akciókérő szülő - SMS fogadásához.

Új! **JAVA JÁTÉKOK**
06-91-22-99-99 **1 SMS**



Carmageddon
Kód: GSJATEK 55100

Ragadd meg a kormányt, mint Max Damage, vezess extrém járműveket egy olyan autóversenyen, ahol mincsegek szabályok! PC-n alapuló játék.



Metal Racers
(Fémes Száguldók)
Kód: GSJATEK 55108

Száguldj heavy metal zenére quadokos a sárosról a sivatagi pályáig! Versenyezz és juss a csúcsra!



Conflict Vietnam
(Vietnámi Konfliktus)
Kód: GSJATEK 55102

A vietnámi háború idején négy amerikai katona harca és előrehaladása a barátságos területek felé.



Pixodoku
Kód: GSJATEK 55109

Ugratós, rabul ejtő japán puzzle játék, ahol a logika és nem a tippelés a nyerő! Fessd be a mezőket és tedd fel a képelt 3 szint, 20 nehézségi fokozat.



Dog City
(Kutya Város)
Kód: GSJATEK 55103

Az előző évszázad második évtizedében City of the Dogs sőtát utcáin járunk, ahol a nagylónok Don Schmuék szabályozza a tiltott ital a DogSoda értékesítését és vásárlását. A fiatal gengszter Doggy the Dog számára nehéz és hosszú az út a csúcs felé...



Minigolf
Kód: GSJATEK 55110

Ez a hivatalos PMGA játék a valaha létezett legvalóságosabb élményt nyújtja, kifinomult fizikájú labdákkal, 3 különböző szinten, 54 lyukra játszva.



Generals: Alien Colony
(Generális: Idegen Kolónia)
Kód: GSJATEK 55104

A bolygóközi szövetség határőrségét meglátna egy idegen faj és a beke a Te kezében van! Játsszats úgy, mint az emberek vagy úgy, mint az idegenek, ezzel a fordulatokkal és kihívásokkal teli stratégiai játékkal!



Total Overdose
(Teljes Túltöltés)
Kód: GSJATEK 55112

Menj keresztül és tombolj Mexikó tequilával teli bűnügyi kartelljén, kombináld mozgásodat a lassu és gyors mozgástípusokkal és győzd ki a király feltöltött energiákkal!



Guinness World Record
(Guinness Világ Rekordok)
Kód: GSJATEK 55106

Hozd működésbe az agyadat és lépj be a csodálatos Guinness World Recordok világába, ebbe a fantasztikusan vidám kvíz játékba!



Viking Winter Game
(Viking Téli Játék)
Kód: GSJATEK 55113

Tudod mit jelent vikingnek lenni? Versenyezz 3 vidám eseményen ebben az egy és többjátékos viking sport játékban!

Küldd a játék kódját a 06-91-22-99-99-re!
P. GSJATEK 55109

Részletes kompatibilitási táblázatot lásd a www.telefor.hu oldalon, vagy küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas számról, és azonnal megtudhatod, mely játékokat töltheted le telefonodra!



EXTRA KÉPGALÉRIA DVD5/DVD9

CRYSIS

Miközben éjt-nappallá téve azon „fáradozunk”, hogy az Unreal Engine 3-at kikiáltjuk minden idők legszebb grafikus motorjának, a Crytek csendben kifejlesztett valamit, amit nemes egyszerűséggel az E3 nagy meglepetésének nevezhetünk. A Crysis bizony nagyot robbant!

Nilvánvaló, hogy a grafika önmagában még nem elegendő egy legenda születéséhez, de azzal valószínűleg mindenki egyetért, hogy a jó csomagolás minden rossz előítéletet eloszlat. A Crysis-t megalkotó német fejlesztőcsapat is nagyon jól tudja ezt,

éppen ezért a Far Cry egy remek belépő volt a játékpiacon. Akárhogyan nézzük, nagyon szép belépő volt első játéknak, és most körülbelül olyan csodálattal tekintünk a Crysisra, mint egykor tettük a Far Cry esetén.

IDEGENEK, ŰRTECHNOLÓGIA, ÉS A TÖBBIK

Az amerikai elit alakulat tagjaként azt a feladatot kaptuk, derítsük fel, pontosan mi is zuhan a földre. Nem kell so-

kat kalandoznunk, és máris egy akcióval teli partszakaszon találjuk magunkat. A Half-Life 2 után a F.E.A.R.-ben láthattunk igen fejlett mesterséges intelligenciát, de azóta egy játék sem jutotta közelükbe. A Crysisban ezzel szemben nemcsak, hogy hozzák a mostanra elvárható minőséget, de túl is lépnek azon. Még több élethű,

és egyben valóságon alapuló eseményben vehetünk részt. A játék E3-as prezentációja alatt volt például egy dzsungeles lövöldözés: az ellenfél, látván, hogy elég pontosan célzunk elkezdett hátrálni, és az úton hagyott terepjárója mögé botorkált. Pont a kerék mögé ment, hogy még nehezebben tudjuk kilőni a lábát, majd miután kilőttük a benzintankot, azonnal rájött, hogy menekülnie kell, ha nem akar odaégni. Alig másfél másodperccel a robbanás előtt vetődött egy nagyot, és bár jól dön-

» AMI NEM FÉRT BELE A FAR CRYBA, MOST ITT VAN! «

A PC IS KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓ!

Legtöbbször csak a konzolokra aggatják rá a next-gen, vagyis következő generáció kifejezést.

A Crytek feladatának érezte megbizonyítani, hogy egy PC-ben legalább annyi erő van, sőt több is, mint egy konzolban. A csapat elmondása szerint azért csak PC-re készül a Crysis, mert ezt a minőséget sem az Xbox 360, sem a PS3 nem képes előállítani. Valamit mindenképpen vissza kellene venni ahhoz, hogy menjen ezeken a konzolokon – például textúra minőséget és látótávolságot. Az engine-t ettől függetlenül bárki licenszelheti, és reméljük többet teszük majd ezt, mint a CryEngine 1.0 esetében.

tőt, a fejlődésünk elől már nem tudott megmenekülni. Az egész jelenet mintegy 5-6 másodperc alatt lezajlott, vagyis láthattuk, mennyi minden történt. Szintén hihetetlenül látványos volt, ahogy a csapattagjaink parancs kiadása nélkül észreveszik a reakcióinkat. Ha mi lopakodunk, ők is jól tudják, hogy nem ronthatnak előre.

EGYEDI KÖRÍTÉS, ÚJSZERŰ JÁTÉKMENET

A sziget motívumról természetesen mindenkinek az jut eszébe, hogy ez a Far Cry 2, de körülbelül ennyi a hasonlóság. Tekintsük meg például a játék közben használható fegyvereket: bármely akcióban megváltoztathatjuk a felépítésüket: gránátot csatlakoztathatunk, tölténytárat cserélhetünk (adott esetben olyan golyóval, mely átviszi a fémötvözetet is), hangtompítót, illetve más foncsorozású messzelátót agghatunk fel és még sorolhatnánk. Hasonló módon változtathatunk aktuális páncélzatunkon.



AVNISC

A jelenleg frankfurti székhelyű Crytek csapatát Avni, Cevat és

CRYTEK, ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

Faruk Yerli alapította 1999-ben. Jelenleg 115 tagot számlál, akik több mint 16 nemzetből verődtek a csapathoz. Első befutott fejlesztésük a Far Cry volt, mellyel új látványvilágot hoztak a PC-s világba. 2004 óta folyamatosan nyerik az elismerő díjakat világszerte, többször kaptak már „legjobb fejlesztő” címet. 2004-ben a helyi szoftverrendőrség házkutatást tartott náluk illegális szoftvereket keresve, és annak ellenére, hogy találtak meg nem vett szoftvert, békésen zárult az ügy.

EGY LÉPÉSSSEL MINDENKI ELŐTT

GameStar: A pályák mennyire lesznek lineárisak? Esetleg sokféle megoldási lehetőség van?

Crytek: A cél minden adott résznél azonos: ezt muszáj volt így csinálnunk, hiszen a történetben csak így tudunk folytonosan előre haladni. Azt azonban bátran állíthatjuk, hogy nincs két egyforma akciójelenet. Egyetlen egy útközetnek gyakorlatilag akármennyi változata lehetséges, lévén az MI mindig úgy reagál, ahogy azt az éppen adott helyzet megköveteli.

GS: Mennyire folyamatos a történet? Ha egy csapattársunk meghal, kezdetjük előlről az egészet?

C: Ez lényegében a játékoson múlik. Semmiképp sem áll le a történet, de, ha valaki meghal, egy későbbi történeti szál másképp alakul, mintha éppen velünk lenne az elvesztett társ. Lehet, hogy ez elsőre fel sem tűnik, de, ha másodsor, harmadszor nyomulunk a játékkal, bizony fel fog tűnni, hogy eleddig nem látott eseményekbe csöppentünk.

GS: Ezt mégis hogy sikerült megoldanotok?

C: Lényegében arról van szó, hogy minden karakternek megvan a története, nekünk is. Ha valaki velünk marad, részt veszünk az ő történetében, ha meghal, csak részben, vagy egyáltalán nem ismerjük meg az ő vonulatát. Érdekes lesz majd látni, ahogy a fórumokban mesélik, hogy ki, pontosan mit élt meg a játék folyamán.

Borús időben a látás is nehezekebb

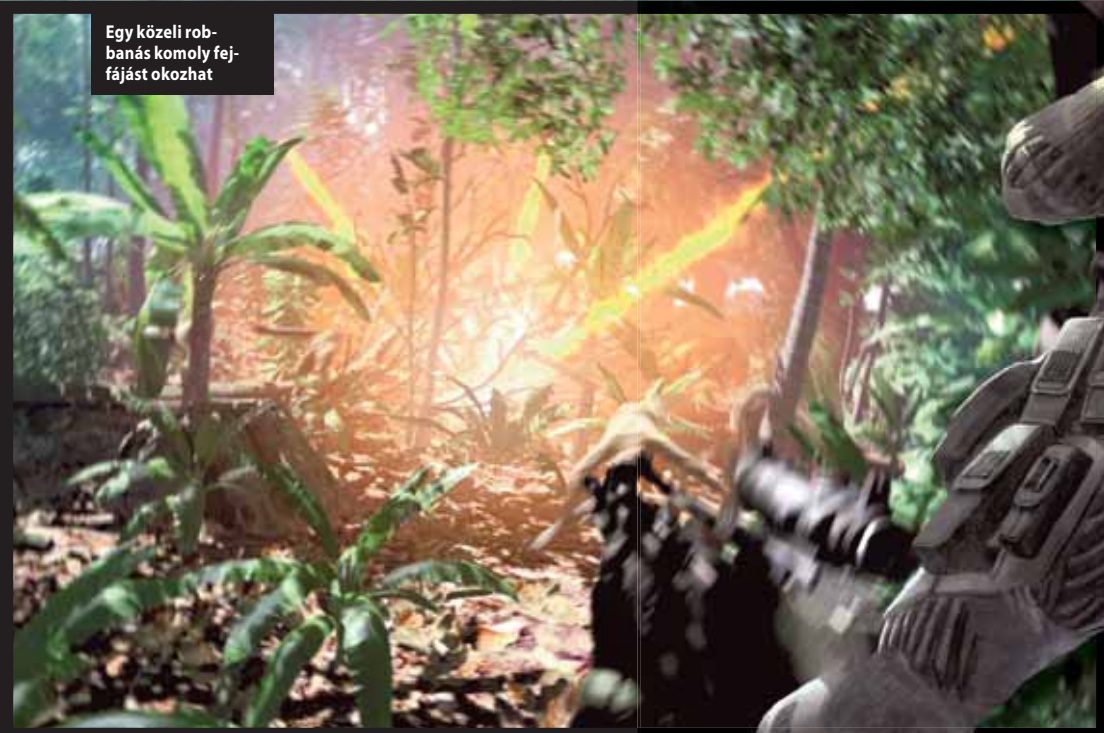
A játék folyamán találkozunk majd karakterekkel, akik válaszút elé állítanak minket: segíthetünk nekik, de, ha úgy gondoljuk ott is hagyhatjuk őket. A „bibi” csak az, hogy nem tudhatjuk, hogy a későbbiekben szükségünk lenne-e a segítségére, vagy sem. Természetesen bárhogy is döntsünk, végig lehet vinni a játékot, maximum egy-egy részt nehezebben tudunk megoldani.

GIGANTIKUS ÉS REALIZMUS - SZAVAK, ME-LYEK ÚJ ÉRTELMEZ NYERNEK

Már korábban is láthattuk képeken és videókon, hogy mire

képes a CryEngine 2. Az E3 alatt azonban újra a padlón találtuk az állunkat: bemutatták többek között, hogy mennyire szabadon alakítható a környezet. A leglátványosabb egyértelműen, hogy a fák – legalábbis a nem túl hatalmas és vastag törzsűek – pont ott törnek ketté, ahol löjtük. A lombkorona esése közben a DirectX 10 villogtatja képességeit: a levelek hasadécai között is átszűrődik a napsugár, melynek vakító hatása még valóságosabb. Az ilyen hulló természeti elemekkel akár ölhetünk is, viszont érdemes vigyázni, mert ha mi kerülünk egy tönk alá, bizony máris ránthatjuk elő a legutóbbi mentésünket. Ha a távcsővel kiszűrjük a távolban

Egy közeli robbanás komoly fejfájást okozhat



közeledő kocsikat, eltorlaszolhatjuk az útjukat, és amíg odaérnek, szépen aláaknázzhatjuk a környéket. Ők megállnak, hogy eltakarítsák az oda nem kellő elemeket, és máris indulhat a csata. A realizmus növeléséhez remekül hozzájárulnak a profi hangminták is: recsenő fatörzsek, golyók cikázása, száraz levelelen taposás, északi szél suhogása, és mindez természetesen teljes 3 dimenziós hatással. Mindezt megkoronázza a játékban tapasztalható hatalmas méret: ez alatt az óriási területet (egyes pontokon csak a látómező több négyzetkilométer!), a szintén nagy és szemmel láthatóan nehéz járműveket (nem olyan buta, esetlen méretűek, mint mondjuk az UT2004-ben egy tank), illetve a gigantikus ellenfeleket értjük – ez utóbbiaktól valóban kiráz a hideg, megláttuk, és csak annyit tudunk mondani, hogy: „hú vaze ☺”.

MÉG A S.T.A.L.K.E.R.-NÁL IS NAGYOBBAT SZŰL MAJDI

Úgy gondoljuk minden, ami korábban nem fért bele a Far Cry-ba (legyen az az akkoriban még nem ennyire fejlett technológia, vagy akár a

fejlesztési idő lejárta miatt), most itt van. Korábban még úgy éreztük, hogy a S.T.A.L.K.E.R. a legszebb FPS. A sok halasztás mellett lassacskán kezeink közé kapjuk az új Unreal Engine-es játékokat, és valamikor ez idő tájt megérkezik a mindent leköröző Crysis is.

Izgalmas év lesz ez a 2007, reménykedjünk, hogy a Duke Nukem Forever is erre motorra épül – talán akkor még sikeres is lehet ☺.



1. Érdekes a fákat is kilőni, mert azok is megölhetik az ellent 2. Egy fán akár sok száz falevél is lehet, hála a DX10-nek 3. Nem hiba, hanem valós idejű motion blur! 4. Óvatosan mozogjunk a bokrok mögött, mert a levelek mozgása feltűnő lehet

A FEJLŐDÉS DICSŐ ÚTJA



X-Isle (2000)

Az engine felbukkanása még techdemó képében



Far Cry (2004)

A sziget motívum még kissé rajzfilmszerű de látványos



Crysis (2007)

Egy igazi, átláthatatlan dzsungel az új engine legszebb pillanatai



ZEROCOOL ELSŐ BENYOMÁSAI:



Ha a grafika nem fogott volna meg – LOL ☺ – akkor a játékélmény az, amitől képtelen voltam felállni a gép előtt. Készüljön mááááár el!!

A textúrázás néha a F.E.A.R.-t idézi

Erre a valóságban sem merénk menni ☺





Otthoni Fotóstúdió



Canon
Fotópapír



PIXMA
Nyomtató



Otthoni
Fotóstúdió

www.canon.hu/pixma

you can
Canon

DARK MESSIAH



EXTRA KÉPGALÉRIA DVD5/DVD9

Az Arx Fatalis-t készítő Arcane Studios csapata összehaverkodott a Valve-val és ennek végeredménye a *Dark Messiah* lett, egy a Might & Magic univerzumban játszódó akció-RPG. A kiállításon első kézből próbálhattuk ki, hogy milyen is lett ez a Source engine-es FPS szerepjáték. . .

AUbisoft érezhetően igen erőteljesen törekszik rá, hogy a saját Might & Magic történelmét minél inkább a köztudatba sulykolja, ugyanis a *Dark Messiah* eseményei húsz évvel a *Heroes of Might & Magic* után játszódnak. Az új *Heroes* sorozat története, univerzuma ugyanis teljesen új és nem ágyazódik a régi (az első négy részig tartó) részekébe, a *Dark Messiah* pedig ebben a „szép új világban” játszódik tovább. Az igazi különbség a játéktípusban rejlik: a *Heroes V* után ugyanis egy teljesen másféle műfajjal próbálkozik a kiadó. A *Dark Messiah* egy, a Valve Source motorjára építő igazi, echte belső nézetes akció-szerepjáték, a kiállításon pedig első kézből tapasztalhattuk, hogy milyen a leányzó fekvése...

KÖRNYEZETISMERET

A grafikus effekteken kívül (melyekre majd szintén részletesen kitérünk), a legfontosabb elem, amit a Source motorból kihasználtak az *Arx Fatalis* készítői, az környezetünk maximális kihasználása. Az Ubisoftot rendkívül hangulatos, izlése kis bemutató részlegében, amelyet egy-az-egyben a *Dark Messiah*-nak szenteltek, több óriási monitoron és tévéképernyőn is megcsodálhattuk az

E3-mas demópályát: egy hatalmas sziklaszurdok belső részét, amelyet egy régi civilizáció romjai borítottak. A régi, elhagyatott szobákban különféle törmelékeket, rögöket, ócska bútorokat, ládákat, raktárokot találhatunk és ezekben barátságtalan goblinok, orkok és másféle lények vertek tanyát. Ez idáig még nem egy nagy etvasz, gondolhatjátok, hiszen mi másról szólna egy fantasy FPS? Amitől azonban a *Dark Messiah* még fényévekre van mindentől, amit „hagyományosnak” nevezünk, az a Source motorban rejülő lehetőségek maximális kihasználása. Kinyírhatjuk ugyanis úgy is a szörnyeket, hogy egyszerűen kardélre hányjuk, nyílvezzőinkkel perforáljuk őket, vagy tűzlabdával megcsütögetjük, azonban sokkal kreatívabb megoldásokat is alkalmazhatunk. A demó elején pimaszul nekünk rontó zöld goblint például a képébe nyomott egyetlen energikus rúgással a szakadékba penderítettünk és a meghökkenett zöld lény letörve maga mögött a fakorlátot a mélybe bucskázott. Olyan egyszerű dolgokat is kihasználhatunk, mint egy a közelben lángholó fáklya: egy nyílvezző ezzel meggyújtva sokkal fájdalmasabb, mint alaptól. Máshol egy tagbaszakadt ork katonától szabadulhattunk meg úgy, hogy

F MIGHT & MAGIC

TÉRJÜNK A LÉNYEKRE!

Miután hosszasan elbeszélgettünk a készítőikkel, a rendelkezésünkre bocsátottak egy speciális DVD-t, amelyen többek között a játék összes szörnyéről olvashattunk leírást. Szemezgettünk párat közülük...

miközben a rusnya dög éppen arra örjáromozott, lenyilazhattuk egy hatalmas lengedező vaskalitka láncát, ami a Source tökéletesen reális fizikájának köszönhetően belendült és szilánkokra törte azt a deszkából összetakolt palót, amire a derék ork éppen rálépett, így a zöldbőrű ordítva a mélybe zuhant.

SZIVASD AZ ORKOT...

Hasonló eredményeket érhetünk el küllönféle varázslatainkkal is, amelyeket éppúgy óriási profizmussal dolgoztak ki a készítők, mint a játék többi részét. Mielőtt elsütne például egy tűzlabdát, hőszünk ujjai meggyulladnak és a kilövellő mágia különböző tárgyakat gyűjthat meg, vagy be-

rendezési tárgyakat boríthat fel. A fagyasztó varázslatnál pedig hőszünk ujjai elkékülnek, ám nem az ő

keze fog megsziklává dermedni, hanem az az ork, akire a mágiát rálövelté: ekkor az ellen megfagyott testét egyetlen energikus rúgással szilánkjaira törhetjük. A telekinézissel a levegőbe emelhetjük kapálózó áldozatunkat, majd a valamilyen kiszögellésre lendítve élve feinyársalhatjuk. A legviccesebb

azonban a kicsinyítő varázslat volt: a hatalmas, tagbaszakadt ork akkorára zsugorodott, mint egy kisebbfajta patkány, amelyet aztán gondosan eltapostunk, mint egy cigarettacsikket. Persze azokat is kényeztetik a készítők, akik inkább vívni szeretnek: a demóban Sareth-nél éppen egy szamurájkard-szerű fegyverrel kardozhattunk és a legváltozatosabb vágásokat vihettük be. Egy ügyes pengeváltással sikerült is kiverünk az ellen kezéből a kardot, az üres kezére bután bambuló szerencsétlen orkot aztán egyetlen jól irányított rúgással a közelben lévő tábornutzbe penderítettük, hogy aztán végignézzük, ahogy lángolva, üvöltve fel-alá ro-

hangászott. Ha nincs a közelben ilyen ork-sütöde, akkor egyetlen vágással lenyeshetjük a zöldbőrű fejét, amely véres (de azért nem BloodRayne

2 szinten eltűzött) gejzír kíséretében a földre gurul. A harc egyébként korántsem lesz az a statikus adok-kapok, mint például az Elder Scrolls sorozatban, hanem a találatok eredményessége függeni fog az ellenség pozíciójától és attól is, hogy ütöd, vágod, vagy szúrod, illetve, hogy melyik

» A VASKALITKA TÖKÉLETESEN REÁLIS FIZIKÁVAL LEN-DÜLT BE ÉS TÖR-TE SZILÁNKOKRA A DESZKAPALLÓT. «



Black Guard
„Csak követem a parancsokat!”

Erőssége: Erős harcosok, nehéz páncélat

Gyengéje: Szervezetlenek

Háttér: Ezek a katonák igazi zsoldosok és a nekromanták azért bérelték fel őket, hogy intelligensőbb és rugalmasabban gondolkodó egységekkel is erősítsék a csapataikat. Kemény és kegyetlen harcosok, fittyet hánynak még arra is, ha felbőrölk a legstőtebb rituálekát hajtják végre mellettük.



Facehugger
„Szörcs”

Erőssége: Repülni tud, elektromossággal támad, megragad a távolból

Gyengéje: Páncél nélküli puha test

Háttér: Ezeket a régi időkben származó dögöket a mágia ereje itatja át. Sokáig úgy tűnt, hogy teljesen kipusztultak, ám Ashan legeldugottabb földalatti járataiban még megtalálhatóak. Csapatban vadásznak és a bioelektronikus képességeikkel bénítják le az áldozataikat, mielőtt megemésztենék őket.

MIGHT & MAGIC VAGY NEM MIGHT & MAGIC, EZ ITT A KÉRDÉS?

Az Ubisoftot hivatalos Dark Messiah fórumán sokan csalódtak abban, hogy a Dark Messiah-nak nem sok köze lesz az eredeti Might & Magic szerepjátékokhoz. Tény, ez a játék nem is akar

abban a pozícióban tetszelegni, hogy folytatása lenne az egykor nagy híró RPG sorozatnak, de talán ha kellően sikeres lesz, az Ubi elkészíti a Might & Magic X-et is.

A legelső Might & Magic játék egyébként 1986-ban jelent meg Apple II-re, Commodore 64-re és DOS-ra. Azóta a sorozat rendkívül népszerűvé vált, leginkább annak köszönhetően, hogy nem volt annyira komplikált, mint a Wizardry, ugyanakkor összetettebbre sikeredett, mint az Ultima Underworld. Az utolsó rész, a Might & Magic IX 2002-ben jelent meg és borzasztóan gyengus lett – messze a legrosszabb epizódja volt a sorozatnak. Érdekes, hogy az a rész is a Half-Life motort használta, csak az első generációt...

Hát ez az ork nem agy Adonisz, de én sem Ámor nyílát lövöm ki rá, az tuti...



„Tényleg megütnél egy ilyen böcsületes munkásorkot?”

testrészen találok el. Az E3 demóban például egy óriási tagbaszakadt küklopsz egyetlen szemét egy jól irányzott mozdulattal kiszúrhattuk, ezután a felbőszült dög ordítva rohagászott fel-alá, hogy a karjaival kaszálva vakon próbáljon megtalálni minket. Remek kis effekt lesz, ahogy az ütéseink nyomán a pengéről szép lassan az ellenség seibeiből vér csorog le. Ha túl sokan vesznek körül, ugyanezre a sorsra juthatunk mi is, ergo, ha nem akarjuk, hogy felszeleteljék hőszünket, ilyenkor is különféle trükkös módon kell kihasználnunk környezetünket. A demóban egy hatalmas kikötözött küllő tartókötelét kellett lényesnünk, így a himbálódzó vasdarab telibe trafálta és széttrancsírozta a felénk igyekvő orkokat. Természetesen mindezt teljesen valós időben és százszálékosan valós fizikával, tehát nem előre kiszámolt, lineáris módon, mint más akciójátékokban. Ha nincs semmi környezeti elem a közelünkben, ám a kiszemelt szörny még nem vett észre, akkor lopkodva is megközelíthetjük, hogy egy jól irányzott Thief-szerű hátbadőféssel végezzük ki, de vigyázzunk, mert az orkok például megérik az emberszagot, ami nem meglepő, hiszen Fa tusfürdő a középkorban

még nem volt kapható és hőszünknek mosakodásra egyébként sincs ideje. Végül, hogy az egészet még valamivel megkoronázzák a készítőik: fontos szerepe lesz majd a képernyő jobb oldalán látható erő csíknak is, amely, ha feltöltődött, akkor addig nem alkalmazható speciális mozdulatokra és varázslatokra is képesek leszünk: ide tartozik például az előbb említett telekinézis varázslat, vagy a lefejezés is. Egyszóval olyanok leszünk, mint Neo, csak Matrix és kung-fu nélkül...

...CSAK VISSZA NE SZIVASSON!

Ez mind móka és kacagás, azonban ne-hogy azt higgyük, hogy a „buta”

BATTLEFIELD OF MIGHT & MAGIC

A készítőik nagy szerencséje, hogy a multiplayer rész nem egy külön játékba került bele, különben valami hasonlóan gagyi címet kellett volna adniuk neki, csak hogy szerepeljen benne a már bejáratott „battlefield/battlefront” szó... Bár a kiállításon sajnos még nem mutatták be, de annyit sikerült kisdzédnünk a készítőkből, hogy olyan lesz, mintha az említett Battlefieldet kereszteték volna a Gyűrűk Urával. Multi party előtt különböző kasztok közül választhatunk és a csapatoknak területeket kell meghódítaniuk. Na jó, ennek hallatán nem ájul el senki, de ha belegondoltok, hogy azt a sokféle gonosz kis trükköt alkalmazhatjuk a játék által irányított mozgásunk helyett saját felebarátainkkal, megtámogatva ezzel a hihetetlen fizikával és harcrendszerrel, akkor szerintem mindenkinek beindul a nyálalválasztása... A multiplayer részt egyébként egy teljesen külön csapat, a Kuju készíti, úgyhogy remélhetőleg ez is garancia lesz a sikerre.



orkok bambán tűrik majd, ahogy kivégezzük őket! Vívás közben a dögök például profi módon védekeznek, elhajlanak a vágások elől, sőt, akár különféle speciális mozdulatokkal is meg-

próbálják megkeseríteni az életünket: a demóban például nem átalott az átkozott dög lelődni egy – szerencsére nem túl magas – palló tetejéről, ami-

A TAGBASZAKADT KÜKLOPSZ EGYÉLTEN SZEMÉT EGY JÓL IRÁNYZOTT MOZDULATTAL SZÚRHATTUK KI



„Te szemét! Megölted Kenny-t!”

AZ ARKANE ÉS A VALVE HAVEROK LETTEK

Míg az előző Source motort használó nem Valve játéknál, a Vampire the Masquarade: Bloodlines-nál a Troika (mely azóta tönkrement) nem sok technikai segítséget kapott a Valve-től (sokan azt pletykálták, hogy egy gyengébb, bétás, messze nem végleges Source development kittel kellett dolgozniuk...), addig a Dark Messiah-t készítő Arkane Studios fejlesztőinek sikerült a Valve kegyeibe férkőznie és a Gabe Newellék maximális támogatását élvezik. Olyan szinten, hogy a GameSpot egyik videójában a játékot először maga Gabe Newell mutatta be, mintha a saját édes gyermeke lenne...





Legdurvább varázslatunk a világitó narancs...



„Brühühühü... nem fog már visszajönni hozzám az én Brühnhildám, soha, SOHA!”

Necromancer

„Ragadd meg az őrte!”

Erőssége:
Varázsolni és idézni tudnak, távolról nagyon erősek

Gyengéje:
Közelharcban nagyon gyengék

Háttér:
A nekromanták az Ezüstvárosok renegát varázslói, akik pusztán a halálhoz és a túlvilághoz kötődő mágiában hisznek és minden másfélét elvetnek. Nemcsak halhatatlanná akarnak válni, hanem más halhatatlan lényeket is irányítani akarnak. Persze ellenünk...

Orc

„Egyedül járjuk saját utunkat!”

Erőssége:
Kitűnő harcos, könnyű páncélzatban mozog és erős

Gyengéje:
Lassú

Háttér:
Az orkokat, csakúgy mint a Gyűrűk Ura filmben, mesterségesen „tenyésztették” ki a varázslók titkos laboratóriumukban. Az orkok összetétele a következő: démonvér, emberi hús és olyan dolgok, amelyekről jobb nem beszélni. Az orkok a játékban már független lények, miután kiszakadtak eredeti gazdájuk rabszolgasága alól.

től hősünk dobott egy akkora hátast, mint a szépeplékű Postabank maci. Ez azonban még mind semmi: azoknak a trükköknek egy részét, amelyekkel környezetünket mi használtuk ki az ellen megsemmisítésére, ugyanúgy fogják használni a szörnyek is! A demóban saját magunk is kikapaszthalhattuk, ahogy – miközben a többiekkel egy palánk szélén vívtunk – egy sunyi ork elnyisszantott egy kötelet, amely kilendített egy farönköt, amely pozdorjává zúzta a lábunk alól a palánkot, úgyhogy egy közeli kösziklára ugorva tudtunk csak épphogy megmenekülni. Az MI időnként nem csak ravasz, hanem egész egyszerűen „életszerű” is: amikor például a korábban említett küklopsz elöl próbáltam két sziklatömb hasadékaiba behúzódni, hogy mágiával, vagy nyilvesszővel intézsem el, akkor a monstorum hatalmas karjaival felemelte az egyik tömböt, így könnyedén hősünkhöz férkőzhettem, tehát menekülhettem tovább. A mesterséges intelligencia kidolgozottságát jellemzi továbbá az is, hogy a dögök gyakran egymást sem komálják, tehát különféle faji összehorduléseknek is szemtanúi lehetünk. Miközben egy függőhídon éppen felé tartottunk, egy magaslatról egy ork éppen lehajított egy szerencsétlen goblint, aki ordítva a mélybe hullott, alig pár méterrel mellettünk elsülvtve.

SARETH, A POLIHISZTOR

Ahelyett, hogy a játék elején választanunk kéne valamilyen harcos vagy mágus kaszt között, a főszereplő, Sareth szerencsére mindenhez érthet: a kard, az íj és a mágia használatában egyaránt jártas és az újabb és újabb képességeit a játék során fokozatosan szerezzük meg. Persze az rajtunk áll, hogy ezeket a képességeket milyen arányban osztjuk el. A játék evolúciós rendszere alapján a különféle kategóriákban oszthatunk el pontokat, amelyeket szintlépéskor szerzünk. Három ilyen kategóriánk van: harc, mágia és lopakodás. Hogy ne csak hack'n'slash, hanem igazi RPG jellege is legyen a játéknak, az „evolúciós” pontokat nem a legyilkolt ellenségek, hanem a különféle küldetések megoldott feladatai után kapjuk.

A SOURCE, AHOGY MEG SOHASEM LÁTTUK

A Source motort eddig két játékban, az alap *Half Life 2*-ben, és a *Vampire the Masquade: Bloodlines*-ban lát-

tuk, de ezek a közelébe sem érnek annak a látványnak, amit a *Dark Messiah* nyújt majd. A játékban például a HDR effektek teljes körű kihasználásának lehetünk szemtanúi, ez egyik például szimulálja azt az élményt, ahogy a látásod alkalmazkodik, ahogy egy sötét helyről hirtelen világosra kerülsz. Amin azonban végképp padlót fogtam,

az a szörnyek kidolgozása: az orkok például leginkább úgy néznek ki, mint a Peter Jackson-féle

Gyűrűk Ura filmben látható változatuk, csak sokkal inkább izmosak, és tagbaszakadtabbak, a goblinok kis gusztagustalan zöld göröcsök, a hatalmas küklopsz közelébe érve pedig megfigyelhetjük, ahogy bőre kiszáradt és kisebb-nagyobb repedések, régi sebek rajzolatai szántják fel keresztül-kasul (illetve ahogy kaszaboltuk, a vágások azonnal megjelentek a bőrén... – *ender*). (Tökéletes lenne például egy testápoló krém „előtte” reklámjához...) Ha például az *Oblivion* kazamatáival öszszevetjük, akkor a környezet valahogy egy picit kevésbé steril és életszerűbb

is, a szörnyek animációja pedig egyértelműen odaver a Bethesda RPG-jének.

A SHOW EGYIK LEGJOBBJA

Amikor a kiállításon elsétálgattunk mellette, első nézésre a *Dark Messiah* egy mezei FPS nézetű akció-RPG-nek tűnt, de amikor végre megnéztük, akkor döbbenetünk rá, hogy ez volt az egyik legjobb játék, amit az E3-on láttunk. A grafika nagyon ott van és hálstennek nincs alárendelve valamilyen next-gen konzol speciális képességeinek, hanem igazi, echte PC-s játékot kapunk majd a kezünkbe. Mivel Source motor hajtja a játékot, szerintem attól sem kell majd tartanunk, mint az *Oblivion* esetében, hogy szaggatni fog, mint disznó. Egy rendkívül döögös grafikájú, vérbeli akció-RPG-t kapunk majd tehát a pénzünkért, amelyenél a *Might & Magic* univerzum lesz a hab a tortán. Már csak egy bajom van: nagyon messze van még az a szeptember...

BAD SECTOR ELSŐ BENYOMÁSAI:



Könnyen kezelhető, látványos akció-RPG lesz a *Dark Messiah*, hihetetlen technikai megoldásokkal és a Source motor tökéletes kihasználásával.

A NYÚLON TÚL

AMIT EGY
PALLÉROZOTT
GAMERNEK
TUDNI KELL

HA MEGÉRINT A NOSZTALGIA SZELE...

Úgy tűnik, már a nosztalgiának is megvan a maga története. Egy évtizede még ritkaság volt a netes játékmúzeum – ma már hatalmas játéktörténeti road-show járja a világot.



kicsit. Az egyik korábbi cikkben szót ejtettem már az emulátorokról, és néhány webes játékkarchívumról. Ebben a hónapban két témával fogok foglalkozni: az internetes játékmúzeumokkal, és olyan kiállításokkal, ahol a látogatók valós térben, valós időben ismerhetik meg a játékok múltját.

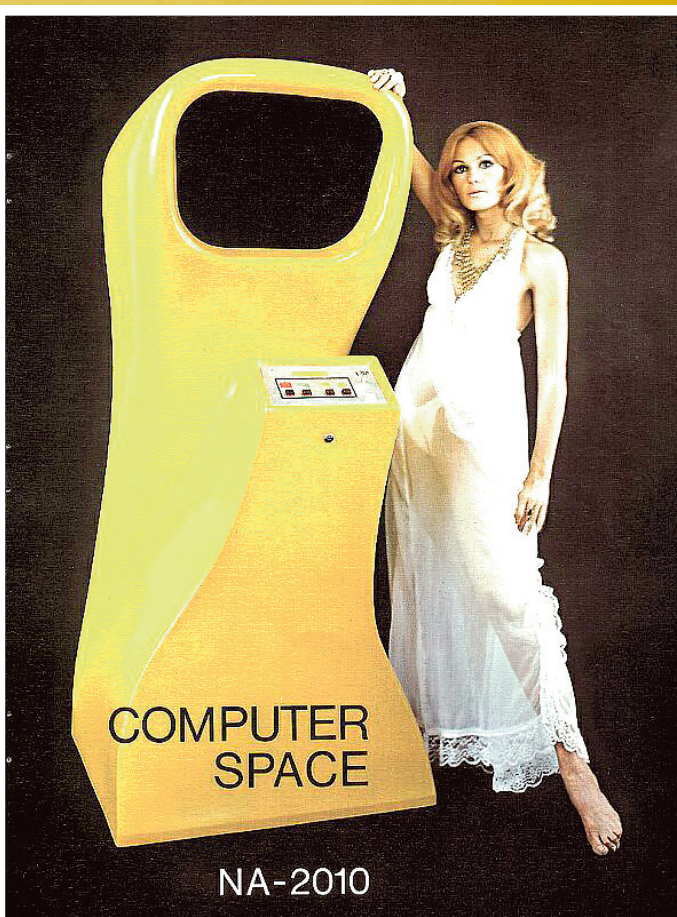
NEKEM TÖBB JÁTEKOM VANI!

Az Internet látszólag könnyű terep egy muzeológus számára, hiszen eredeti anyagra nincs is szükség, elég a digitális másolat. Mona Lisából csak egy van (legalábbis a Louvre-ban), de az Interneten millió

példányban létezik, és ha ne adj' Isten elpusztul az eredeti mű, sőt, az összes másolat, a virtuális térben biztos marad valami a bájos hölgyike mosolyából. Kicsit hasonló a helyzet a játékokkal is. Az emberek a kilencvenes években kezdték felismerni, hogy a régi mágneses adathordozók életkora is véges, és ha egyszer tönkremennek, a szoftverek is velük fognak pusztulni. Ekkor kezdték hát „PC-síteni” a régi játékokat. Az emulátorokkal futtatható ősi progikra napról napra gyarapodó archívumok épültek, melyek jobbára csak magukat a játékokat tartalmazták ABC sorrendbe szedve, apróbb screenshotokkal, netán egy-két mondatos leírással illusztrálva. Idővel azonban olyan internetes játékmúzeumok is létesültek, melyek célja inkább a játékkultúra általános feltárása volt, azaz a játékokhoz plakátok, zenék, részletes review-k társultak. Mára már százezrekre találhatók ilyen múzeumok. Megemlíthetném pl. a videojátékok őskorával foglalkozó www.vgmuseum.com, vagy a www.emuunlim.com/doteaters/ honlapokat. A C64 múltja iránt érdeklődőknek Mr. Lemon káprázatos honlapját ajánlhatom (www.lemon64.com), ahol ezernyi régi játékról olvashatunk review-t, emellett korabeli játékdobozokban, plakátokban, hirdetésekben gyönyörködhetünk, sőt, a C64 shop-ból mindenféle kegytárgyat is vásárolhatunk. A PC-s nosztalgialovasok mennyországa az Underdogs (www.gamingdepot.com) site, mely

hasonlóan gazdag gyűjtemény, de a C64 utáni korszakra helyezi a hangsúlyt. Ugyancsak megemlítendő a legnagyobb PC-s játékadatbázis, a Mobygames (www.mobygames.com), melynek egyetlen hátránya, hogy inkább a lexikális anyagra épít, ezért kicsit száraz. A játékmúzeumok másik kategóriájába azok az ún. emléklapok (memorial pages) tartoznak, melyek egy-egy korabeli játéknak, cégnek állítanak emléket. Ezeket a weblapokat általában pénz-

» EZEKET A WEBLAPOKAT ÁLTALÁBAN PÉNZ-, IDŐ- ÉS NOSZTALGIATÚLTENGÉSSEN SZENVEDŐ FIGURÁK KÉSZÍTIK «



Fura dolog ez a nosztalgia. Amikor az ember megél fiatalon egy élethelyzetet, természetesnek veszi annak minden pillanatát, és eszébe sem jut elgondolkodni azon, hogy egyszer majd másképp is lesz. Aztán egyszer csak rájön, hogy már régen másképpen van minden, és az a furcsa érzése támad, hogy ami elmúlt, sokkal jobb volt annál, mint ami van. Minél gyorsabban múlik az idő, annál jobban felértékelődnek az eltűnt évek: egykori jelentéktelen mozzanatok különös jelentésre tesznek szert, emlékkük csiklandozni kezdi az orrunkat, mint valami parfüm. De vajon a nosztalgia tárgyára emlékezünk-e ilyenkor, vagy a nosztalgia körülményeire, és azokon keresztül saját magunkra? Amikor felsőhajtunk egy-egy régi játék nevének említésekor, vagy egy ismerős melódia meghallásakor, magukra a játékokra emlékezünk, vagy inkább egy korszakra önmagunk életéből? Ezek költői kérdések, így nem is akarom most megválaszolni őket. Inkább a játékgyűjtés történetéről mesélnék még egy



idő- és nosztalgiaútutengésben szenvedő figurák készítek, akiknek célja az általuk imákba foglalt múlt egy aprócska szeletének minél tökéletesebb megőrkítése. Az egyik legrégebbi ilyen site a Last Ninja emléklap (lastninja.lemon64.com/), mely a kultikus C64 játéknak állít örök emléket, de ugyancsak figyelemre méltó a Magnetic Scrolls csapat vagy az Infocom cég emléklapja (www.if-legends.org/~msmemorial/memorial.htm, http://www.infocom-if.org), és a pár éve főnixként hamvaiból feltámadt (aztán ismét mélységes csendbe zuhant) Cinemaware csapat oldala (www.cinemaware.com).

PERSZE ÉLŐBEN AZ IGAZI!

A webes játékgyűjteményekkel párhuzamos olyan kiállítások is létesültek, melyek élőben mutatják be a korabeli játékkultúrát. A legelső ilyen európai kezdeményezés egy bizonyos Andreas Lange nevű fiatalember nevéhez fűződik, aki 1996-ban alapította meg Berlinben a Computer Spiele Museum-ot. (www.computerspielemuseum.de) A játékmúzeum sokáig csak két kis kiállítóhelységgel üzemelt, ahol a látogató minimális belépő fejében ismerkedhetett a régmúlt játékcsodá-

ival. Mára közel 15.000 játék gyűlt össze a múzeumban, melyről még a Financial Times is cikkezett, és amelyet olyan hírességek látogattak meg, mint pl. a Die Ártze zenekar, melynek tagjait a közös muzsikáláson és alkoholizáláson kívül a számítógépes játékok iránti szenvedély is összefűzi. A múzeum 2002 környékén azonban kinőtte a kiállítási helységet, és azóta is új termeket keres. „Testvérszervezete” a berlini Digital Games Archive (DiGa) azzal a céllal indult, hogy internetes, letölthető formában tárolja a játékokat. A gyűjtemény gondozói



azonban beleestek egy nagy hibába, ugyanis elhatározták, hogy csak a „jogtisztá” játékokat rakják fel. Ennek az lett az eredménye, hogy a gyűjtemény jelenleg összesen 12 progiból áll. Az ún. „abandonware” kategóriába tartozó anyátlan-apátlan régi játékokkal ugyanis az a gond, hogy készítőjük gyakran már a feledés homályába vesztett, az egykori forgalmazó, vagy annak utódja mégis visszatartja a játék copyright-ját. Érthetetlen az efféle hozzáállás, hiszen ezeknek a régi játékoknak piaci értéke már amúgy sincsen, legfeljebb a nosztalgizáló lélek és a médiakutatók számára jelentenek csemegét. A német játékmúzeummal egyidőben létesült az amerikai National Coin Up and Video Game Museum, mely elsősorban régi játékautomatákra (azon belül is Pac Man játékokra) specializálódott. Mára hasonló sorsra jutott, mint német társa, ugyanis a gépek üzemeltetési költsége túl magas volt a bevételhez képest. Úgy tűnik, sokkal jobban járnak azok, akik ún. „utazó múzeumokat” szerveznek, vagyis afféle „road show” keretében mutatják be a korabeli játékokat. Az első ilyen kezdeményezés Videotopia névre hallgatott, és az USA-tól Singaporé-ig bejárta a fél világot a kilencvenes években. A kiállítás szinte kizárólag a régi játékautomatákra, és a házi őskonzolokra (pl. a legendás Magnavox Odyssey gépre) fókuszált, s nagy bevételt hozott a szer-

vezőknek, elsősorban a távol-keleti országokban. Minden idők legjelentősebb játéktörténelmi kiállítása Londonból indult 2002-ben, és a mai napig járja kicsiny bolygónkat. A Game On névre keresztelt vándorkiállítást annak idején magam is láttam Edinburghban, és mondhatom, életre szóló élmény volt. Képzeljünk el egy Műcsarnok méretű, kétszintes múzeumot, melyet kizárólag régi játékautomaták és házi számítógépek száza zsúfolnak tele. Mindegyik gépnél tucatnyian tolonganak, hogy pár percet tölthessenek egykori kedvenceikkel. Azoknak, akiknek már nem jutott hely a gépeknél, óriási kivétlőn nézhetik a show-t. A pazarul berendezett, sejtelmes fényű, sötétkék bársonnyal bélelt helységekben témákra bontva ismertetjük meg a korabeli játékkultúrát. Van olyan terem, amelyben kizárólag japán konzolokat találunk, másutt egy hadseregnyi C64, Spectrum, vagy Enterprise gép vár minket. Az egyik teremben a játékok és a film kapcsolatával foglalkozó tárlatot látunk, aztán továbbslattogva olyan terembe jutunk, ahol a híres játékkarakterekkel találkozunk, vagy régi játékeneket hallgathatunk fülhallgatókkal. A interaktív kiállítást hatalmas kivétlők, poszterek, magyarázó táblák, előadások színesítik és filmvetítések kísérik. A show óriási sikert aratott eddig mindenhol, a látogatók családostul tódulnak rá a méregdrága belépők ellenére. Az Angliát, Hollandiát, Finnországot, Ausztráliát megjárt turné jelenleg az USA-ban folytatódik, ahol már többszáz ezres látogató-rekord született. A Game On show kúrátora nem más, mint Lucien King, a Rockstar Games csapat feje és a GTA játékok atyja, akivel anno pár korszó Guinness társaságában volt módom elsőrözgetni a skót főváros egy hangulatos kis kocsmájában. A hihetetlenül közvetlen, energiatöltő kicsattanó baseball sapkás fiatalember jelezte, hogy szívesen hozná Magyarországra a vándorkiállítást. Egyelőre azonban sajnos még nem sikerült megoldanom a közel 300 régi játékautomata és számítógép ideszállítását. Ha tudtok egy jó szponzort, vagy van esetleg párszáz felesleges millátok, dobjatok egy mailt a címemre! ©

Berrr

BIOSHOCK

Az E3 külön kis exkluzív bemutatótermében láthattuk a *System Shock 2* spirituális folytatásának is beharangozott *Bioshockot*. Kevin Levine, az Irrational vezető designere mutatta be a játékot, és két kulcsszóval kezdte, ami a *Bioshockot* jellemzi majd: óriási játékmenetbeli szabadság és igazi parázós hangulat. . .

Az E3-as demóban a játék főszereplője nemrég érkezett a Rapture-re, egy utópisztikus vízalatti kutatóbázisra. Levine rögtön a bemutató elején leszögezte: „Egy dolgot nem akartunk a játékban látni: csöveket.” Ergo, szépen el is felejtették a *Doomokat*, *Quake*-eket, *Halokat* és az összes olyan FPS-t, ahol a „kutatóbázis” a szokásos unalomig ismert számítógépes panelekből, monitorokból, irányítópultokból és egyéb klisékből áll. A játék története szerint ugyanis a Rapture egy olyan bázis, ahol egy kísérleti társadalmat akartak kialakítani „übermensch”-ekből, tehát genetikailag tökéletes egyénekből. A genetikailag tökéletes egyének pedig tökéletesen harmonikus környezetre

vágytak. A bázist tehát részben a huszas évek Amerikájának stílusában építették a korszakot idéző luxusbe-

rendezéssel, bútorokkal, plakátokkal és sok más egyébbel, amelyek mind-mind hihetetlenül sajátos hangulatot kölcsönöznek a játéknak. (Az egész talán kicsit olyan, mintha Verne Nemo kapitányát keresztettké volna a *Fallout*tal.)

ÁDÁM, ÉVA NÉLKÜL

Minden jól is ment, egészen addig, amíg a tudósok fel nem fedezték az „Adam” nevű anyagot, amellyel a víz alatti város lakosságának amúgy is kiváló génállományát akarták még jobban tökéletesíteni. Először úgy tűnt, hogy az Adam tényleg igazi csodaszer, ugyanis nemcsak megszépítette az embereket,

hanem ráadásul fizikai képességeiket és lehetőségeiket is alaposan kibővítette. Ahogy az anyagot egyre többen keverték, egyre inkább hiánycikké vált, míg aztán az eleinte békében élő kis közösség teljesen megvadult érte. Végül kiderült az is, hogy a szernek egyéb mellékhatásai is vannak az emberi testre... A játék hőse nem sokkal azután érkezik a bázisra, miután az események teljesen... elfajultak. Bár a környezet még nem hever totálisan romokban, a víz már áttört Rapture üvegfalain keresztül és szinte mindenhol meghibásodásokkal találkozunk. Ami pedig sokkal háborzongatóbb: a padlót nagyon sok helyen vértócsák borítják... A gyilkosságokat nem a helyi Has-felmetsző Jack, vagy egy Ádám anyagra bekattant húsklopfóval felszerelt háziasszony követte el, hanem ge-

netikailag borzalmasan mutálódott lények. Ezek a lények valaha emberek voltak, de az Adam gusz-

tustalanul deformálta a testüket...

A környezet egyébként nem csak a mutánsok miatt háborzongató: mint a *System Shock*okban, a bázis biztonsági berendezése itt is teljesen bekattant, és a különféle vész esetére felszerelt automatikus gépfegyverek mindenkire lönek, aki él és mozog, beleértve természetesen nemrég érkezett hősiünket is. A mutánsokon és megvadult biztonsági fegyvereken túl az igazi para azonban maga a bázis, hiszen a játékos nemcsak teljesen izolálva van a külvilágtól, hanem a réseken keresztül lassan, de biztosan beszivárgó víz biztos jele annak, hogy a bázis halálra van ítélve.



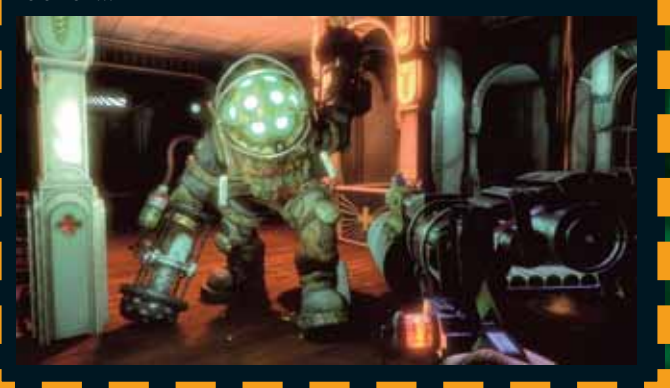
Ha ezt látjuk, akkor valószínűleg már bántottuk a „kis hugit”...

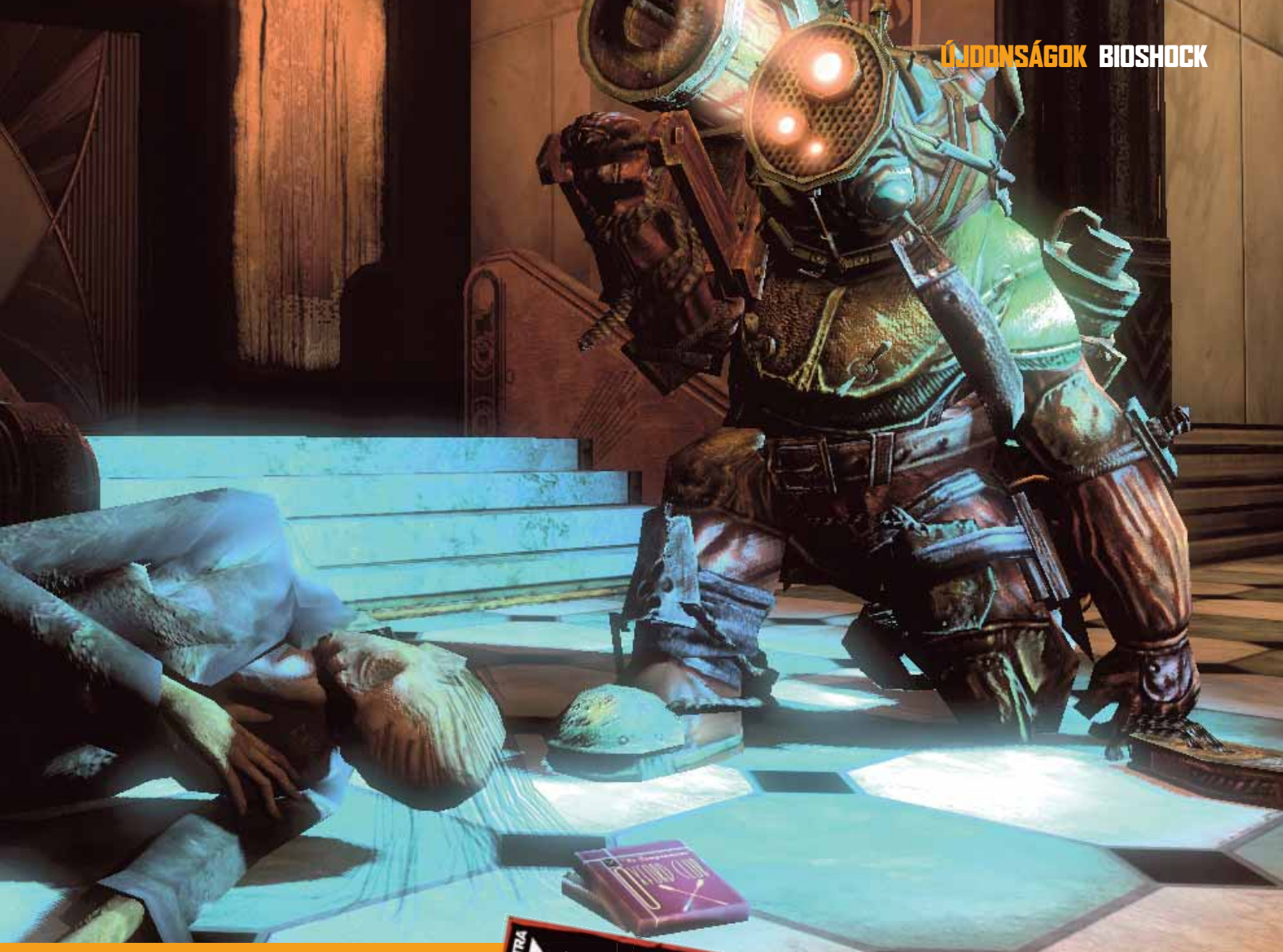


A Terminátor megveszi a kaotikus fánkját...

NEXT-GEN KONZOLOKRA IS LESZ: FÉLJÜNK, ÖRÜLJÜNK, VAGY SÍRJUNK?

A *Bioshock* nemcsak PC-re fog megjelenni, hanem egész biztosan Xbox 360-ra és PS3-ra is. Sokan ezt baljós előjelnek tekintik, hiszen Warren Spector hasonló jellegű két játéka, a *Deus Ex 2* és a *Thief 3* is az Xbox verziók miatt lett lebutítva PC-n. (Bár mások ezzel nem értenek egyet: szerintük egész egyszerűen csak elbénázta a folytatásokat az Ion Storm.) Nagy kérdés tehát, hogy az Irrational mennyit hajlandó „beáldozni” a konzolok oltárán, illetve, hogy kell-e majd egyáltalán, hiszen az Xbox 360 és feltehetőleg a jövőre megjelenő PS3 is fantasztikus képességekkel rendelkezik, amelyekkel – legalábbis egy jó ideig – állni tudják majd a versenyt egy jól felszerelt, modern PC-vel. Bár a grafikát szerintem (az alapján, amit eddig láttunk) nagyon már nem lehet elrontani, viszont nagy kérdés, hogy a kezelőfelület nem esik-e áldozatul a konzolos „testvéreknek”...





EXTRA KÉPGALÉRIA DVD5/DVD9



tegesen vágynak: az Adamhoz... Levine elmagarázta, hogy ezeket a lényeket az „artificial intelligence ecology” irányítja, egy olyan mesterséges intelligencia, amely révén a szörnyek ahelyett, hogy meglátva minket rögtön nekünk rontanának, inkább csak azzal törődnek, hogy hangyaszerű gyűjtőmunkájuk során békén

NEM BÁNT A BÁCSI...

Az E3-as demó kivetítőjén megjelenő első mutáns a „big daddy”, egy hatalmas bűváruhába öltözött monstnum. A mutáns érdekes módon nem támadt a főhősre, hanem döngő léptekkel igyekezett egy csatornarendszer egyik kijáratához, ahonnan egy kislánynak segített előmászni. Ahogy azonban jobban megvizsgáltuk a „kislányt”, kiderült, hogy már ő sem egészen az emberi kategóriába tartozik: ez egy „little sister”, egy másik mutánsfajta, zöldes, betegesen sápadt, hullaszerű bőr-

rel és groteszk nagyságú szemekkel. A „little sisterek” sem törekszenek hőszünk kiirtására, hanem inkább félénkek: ahogy közeledünk hozzájuk, ijedten elszaladnak a „big daddy” mögé bújva. A nagydarab bűváruhás mutáns ilyenkor fenyegető pozíciót vesz fel és ha még közelebb mennénk, akkor nem kétséges, hogy azonnal széttrancsírozna. A bemutatón azonban ilyen atrocitásra nem került sor: miután eltávolodtunk, a két mutáns érdeklődése ismét alábbhagyott irányunkban és újra elindultak, hogy egymást segítve ahhoz az anyaghoz jussanak, amelyre mindketten be-



Apa, felülhettek Cápá bácsival az óriáskerékre?



Szegény fickó, túl sokáig várt rá, hogy végre helyrehozzák a wc-t...

hagyják őket. Az Adam anyagot a „little sisterek” óriási injekciós tűk segítségével szedik ki a földön heverő hullákból, aztán a vérrrel kevert folyadékot egyszerűen lenyelik és gyomrukban tárolják. A „big daddyk” feladata, hogy az anyag „learatása” közben megvédjék a borzalmas kislányokat, nemcsak tőlünk, hanem más mutánsok elöl is, ugyanis nem csak ők bolyonganak

ezen az elátkozott víz alatti bázison...

NINCS „JÓ” ÉS „ROSSZ”, CSAK ÉLD TÚL...

A „little sisterek” révén tudjuk mi magunk is beszerezni az Adam adagukat, ugyanis akár tetszik, akár nem, mi is kénytelenek vagyunk a szerből fogyasztani, ha túl akarjuk élni a rendkívül barátságtalan környezetet. Más RPG-ekkel

összehasonlítva a Bioshockban nincs jó és rossz oldal, amelyre tetteink következményeként állhatunk: a legfontosabb, hogy az Adamból minél többet tudjunk mi is megszerezni, és persze felderítsük a bázis titkát, aztán mi is kijussunk. A Bioshocknak nincs reputáció-rendszere sem: tehát ha „rosszkodunk” akkor hősünk nem válik igazi romlott angyallá, akibe minden jó karakter beleköt és ez persze fordítva sem igaz. Ebből a játékból hiányzik tehát az a kicsit irreális rendszer is, hogy ha egy ilyen „little sistert” meggyilkolunk, ak-

egyverek, lebegő droidok, és a tevékenységünket „rosszindulatúan” figyelő kamerák. Mivel nem valamilyen távoli jövőben játszódó futurisztikus környezetben járunk, mint a System Shock 2-ben, hanem a minket körülvevő bázis inkább egyfajta keveréke a múlt és jelen technológiai szintjének, ezért e fegyverek egy részét gyakran furcsa házi „buherálás” megoldással hozták létre: a lecővegelt géppuskákat mezei, kézben hordozható gépfegyverekből és irodai székekből eskábálták össze, a repülő droidokat szétszedett autómotorokból, amelyekre pisztolyt kötözték. A Rapture tehát mintha a

AZ IRRATIONALT MEGVETTE A TAKE 2
 Végre arról írhatunk, hogy a két nagy „cápan” kívüli (Electronic Arts és Microsoft) a Take 2 is vásárolgat. A System Shock 2-ről és a Freedom Force-ról elhíresült Irrational Games immár a Take 2 kiadó részét képezi, aminek azért is csak örülhetünk, hiszen egy olyan kiadóról van szó, amely rendkívül nagy szabadságot enged meg a játékefejlesztőinek (feltéve, ha az meg is téri persze) lásd: Grand Theft Auto sorozat.

System Shock 2 űrhajójának egyfajta posztmodern verziója lenne: minden biztonsági berendezés pontosan úgy működik, mint abban a játékban, csak éppen egy sokkal érdekesebb stílusban sikerült ábrázolni. Az E3-as demóban Levine össze is csapott egy ilyen székre szerelt géppuskával, majd egy repülő droiddal és a furcsa tákolmányok igen kemény ellenfélnek bizonyultak: minden trükkjét be kellett vetnie, hogy túlélje támadásukat.

AZ IGAZI SZABADSÁG

A bemutatón Levine többször is kihangsúlyozta, hogy a szabadság milyen nagy szerepet játszik majd a Bioshockban. Ez részben a különféle játékokban adódó szituációkra vonatkozik: nagyon sokféleképpen oldhatunk meg egy összecsapást vagy logikai feladványt. A bemutatóban például hősünk időnként szembekerült a splicerekkel, a visító, bekattant, pengékkel felszerelt artistalányokra hasonlító némberekkel,

kor az összes őt azonnal ránk fog vadászni, mint például az Oblivionban. Ha ki tudjuk úgy nyírni a kis görcsöt, hogy a közelben lévő „big daddy” nem veszi észre, akkor megúsztuk és kész, ha viszont meglát minket, akkor számolnunk kell azzal, hogy vele is meg kell birkóznunk.

„CSAK AZ ÖN BIZTONSÁGA ÉRDEKÉBEN LŐJÜK AGYON...”

A Bioshockban azonban nemcsak a különféle groteszk mutánsok törnek az életünkre,

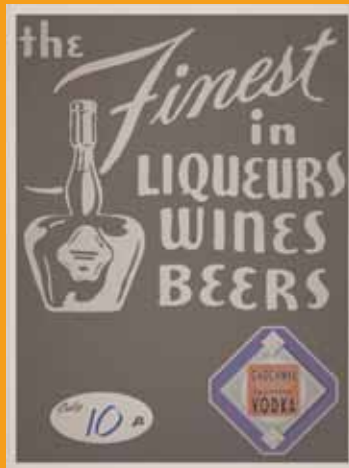
hanem a megvadult biztonsági berendezések is. Ezek részei a mozgás és a hőérzékelővel felszerelt a legváltozatosabb helyekről előtűnő automata gép-

akik gyakran a plafonon mászva próbálták megközelíteni. Természetesen kinyírhatjuk őket hagyományos Doom stílusban is, ám ebben a játékban nem mindig dűskálunk

» A RÉSEKEN KERESZTÜL LASSAN, DE BIZTOSAN SZIVÁROG A VÍZ: A BÁZIS HALÁL-RA VAN ÍTELVE... «

EGYÉNI STÍLUS

Talán az itt látható három poszter is (amely a húszas évek reklámjait idézi) átadja a Bioshock sajátos stílusát. Ilyenekkel lesznek teleplakátozva a Rapture fejedzetei, és gyakran hallhatunk majd korabeli zeneszámokat is.





Neonsövek helyett art deco stílust idéző hagyományos lámpák világítják az alagutat.

Itt még úgy-ahogy kitartnak a csövek, de a Rapture sok helyszínén már megrepedeztek és szivárognak...

A Rapture egyik szerencsétlenül járt lakosa. Vagy inkább szerencsés, hiszen nem kellett megérnie, hogy mutánsná váljon...

A bájos gyermeki külső ne tévesszen meg senkit: egy „little sisterről” van szó, akinek az a feladata, hogy a hullákból összegyűjtse az Adam genetikai anyagot

A Rapture környezetét megpróbálták minél barátságosabbá varázsolni az itt élők számára.



Még szerencse, hogy a játék nem támogatja a legkisebb mértékben sem az alkoholfogyasztást...

majd löszerben, ezért néha érdekesebb is fantáziadúsabb módszerrel elintézni a rib... szóval őket. Szerezhetünk például olyan folyadékot, amely agressziót vált ki a többi mutánsból: Levine ezzel fröcskölte be a splicert, a közelben lévő droid pedig ezt azonnal megérezte és beleeresztett egy sorozatot a hisztérikus mutáns nőbe, aki rögtön visítva nekiesett. Pár percig eltartott a küzdelem, míg végül az agyonperforált splicer véres teteme maradt csak a tett színhelyén... De akár hasonló módszerrel tudunk továbbjutni egy olyan ajtón, amit egy big

daddy őriz: ha „összeszejejtjük” őket, akkor amíg a harc folyik, át tudunk szlisszolni. Szó sincs azonban arról, hogy ez a megoldás mindig bejönne. Mivel ettől a játéktól a lineáris szó áll a legtávolabban, ezért gyakran egészen másképp alakulnak az események: ha a big daddy túl gyorsan elintézi a mutáns némbert, akkor a következő áldozat mi leszünk... (A mutánsok egyébként gyakran amúgy sem mindig szívlelik egymást: a splicerek hajlamosak megtámadni a little sistereket és a ilyenkor a big daddyk persze rögtön akcióba lépnek.) A másik jópofa megoldás az agresszor folyadék fordítottja: magunkra kenhetünk egy olyan anyagot, amitől a big daddyk azt hiszik, hogy hősünk is egy little sister, ezzel pedig szereztünk magunknak egy személyi testőrt egy hatalmas bűváruhás mutáns személyében.

STÍLUSOS ÉS GYÖNYÖRŰ

A hihetetlenül szabad játékméleten és az egyszerre hátborzongató és sajátos hangulaton túl a Bioshock egész egyszerűen fantasztikusan jól is néz ki. A Rapture berendezésének stílusa a húszas évek art decoját idézi a korszakhoz kötődő óriási plakátokkal, újságokkal, bútorokkal, és sok más egyébbel. A játék szívet pedig Unreal 3 motor továbbfejlesztett változata teszi ki, szájtátásra készítő, elképesztően

gyönyörű HDR effektekkel, olyan víz-ábrázolással, ami még a mostani „ki csinálna szebb vizet”-érában is messze viszi a prímet minden más játék elől. Pontosan ezt mondhatjuk el a különböző textúrákról, felületekről, tükröződés effektjeiről is: minden más játék grafikáját múlt időbe teszi az, amit az E3-as bemutatón láttunk. A szörnyek kidolgozása is megér egy misét: mindegyik mutáns hátborzongató, de elképesztően reális külsejű is egyben – igaz, eddig csak a korábban említett három lényt láthattuk (little sister, big daddy és splicer).

AZ ÚJ DEUS EX?

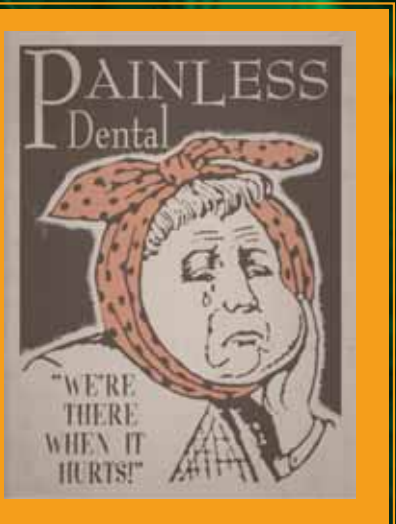
Mivel System Shock 2, illetve az első Deus Ex jó régen jelent meg, a Deus

Ex 2 pedig nem igazán váltotta be a hozzá fűzött reményeket, azt hiszem, már nagyon vágytunk egy ilyen stílusú játékra. A Bioshock szerintem nemcsak egyértelműen az idei show egyik legjobbja (a GameSpy szerint ez a number one), hanem igazi reménysugár azok számára, akik szeretik az igényes és gondolkodásra készítő akció-RPG-eket. Nagy szeretettel várjuk...

BAD SECTOR ELSŐ BEMUTATÁSAI:



A gyengécske Deus Ex: Invisible War helyett szerintem ez a „gondolkodós”, következő szerepjátékos taktikai FPS, ami igazi mérföldkő lesz.



GYORSLINK
1572
 KATEGÓRIA: TAKTIKAI FPS KÖRNYEZET LAS VEGAS
 KIADÓ: UBI SOFT FEJLESZTŐ: UBI SOFT MONTREAL
 MEGJELENÉS: 2006. VÉGE

EXTRA
 POPUP VIDEO DVDS/DVDS
 WALLPAPER DVDS/DVDS

RAINBOW SIX: VEGAS

Ha szóba kerül a *Rainbow Six* sorozat, szinte mindenki elismerően csettint, ám az igazi fanok azért egy jól behatárolható kasztba tartoznak. Hiába, a taktikai shooterek nem éppen tömegműfaj. Pedig a szpesölforszos céllövölde fekszik a népnek, ezt a Ubisoft is tudja, hisz Sam Fisher és a Ghost Recon kalandjai hoztak már egy-két dodót a konyhára...

Persze ilyen szempontból a legrégebbi, és egyben leghardkórab Tom Clancy licenc sem szégyenkezhet, ám a benne rejlő potenciálokat azért csak a massmarketen lehet legjobban kihasználni. Nem csoda hát, ha a francia kiadó már az előző résszel, a *Lockdown*al is kacsintott a populár-FPS-ek állóvízére, ám ott a fejlesztést végző Red Storm két szék között a padlóra zuttyant: sem a fanok, sem a tömegpiac nem fogadta osztatlan lelkesedéssel a játékot. A koncepció ettől függetlenül maradt, s az idei E3-on meg is mutatták, mivel kívánják kiköszörölni a *Rainbow Six* sorozat hírnevén esett csorbát: a Vegasban rejlő taktikai lehetőségek közel sem olyan csöktek, mint a *Lockdown*-ban voltak,

ám mindez olyan körítéssel találják, hogy a leghétköznapibb FPS-arcok is gond nélkül kiélhessék benne kínzó öldöklési vágyukat (melyet az agresszív videojátékok okoznak, ugye). A minőséget garantálandó pedig a fejlesztést visszatették a Raven Shielddel már bizonyított Ubisoft Montreal kezébe. Yam!

SIN CITY

A helyszínválasztás ebből a szempontból kifejezetten hálás: ki ne ismerné a „bűn városát”, Amerika játszótérét, ahol percek alatt megházasodhat, milliommossá válhat, és tönkremeget bárki? Nos, közülünk lehet, hogy még nem sokan jártak ott, de évente több tízmillió embertársunk azért benéz, hogy mi újság, nomeg tévében kizárt, hogy

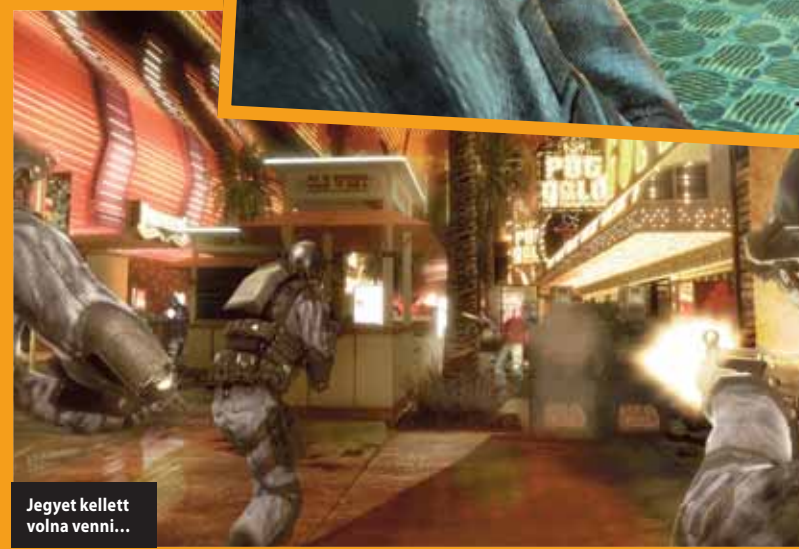
Most komolyan: legalább egy vegasi kaszinóban porolhatnak a szőnyeget!



KULISSZATITKOK MONTREÁLBÓL



A fejlesztés során a filmiparban használatos skiccelt jelenetábrákat éppúgy felhasználták az akciórészek precíz megtervezéséhez, mint a helyszínek kézzel rajzolt változatait a játékban megjelenő terek hangulatának megfelelő ábrázolásához. Az eredmény önmagáért beszél - ha a környező képekre pillantotok, láthatjátok TI is.



Jegyet kellett volna venni...

EGAS

nem látta már mindenki legalább egyszer Las Vegas-t. Szépen lassan a terroristák is rájöttek, hogy ha nagyot akarnak gurítani, nem feltétlenül isten háta mögött kell gonoszodniuk, így elhagyták a korábban megismert kam-bodzsi, észak-afrikai és közel-keleti helyszíneket, és olyan helyre költöztek, ahol sok a pénz, sok az ember, és legalább százhusz tv-társaság közvetítheti egyenesben minden egyes lépésüket. A sztóri szerint nem csak a helyi VIP-t, egy bizonyos Dr. Schmidt-et tartják sakkban az elvetemült banditák, de túsul ejtettek megannyi civilt is, ráadásul az egész színes neon-kavalkádó háborús ostromzónává változtatták lerombolt hotelekkel, aláaknázott kaszinókkal. Az idő sürget, minden órában meghal egy túsú, amíg nem tel-

jesülnek a követelések. Ez utóbbin a háttérben persze sok-sok szorgos hivatalnok dolgozik, ám a biztonság kedvéért minket is beküldenek, hogy jól irányzott fejlődésekkel még rövidebb határidőket szabjunk a gonoszoknak.

TÁRSASJÁTÉK

A rettegett Team Rainbow-ban most először csupán három kommandós kap helyet, a sztóri szerint azért, mert így még nagyobb az esély az észrevétlen behatolásra, játéktechnikai szempontból pedig azért, mert így még inkább kidomborodhatnak a sokat emlegetett taktikai lehetőségek. Amíg a Lockdown ötfős csapatának bizonyos akciói törvényszerűen átláthatatlan és kezelhetetlen kacsavadászattá váltak, addig két társ irányítására még a leghevesebb tűzharok közepette is lesz időnk. Hát még ha olyanok, mint ezek! Mi magunk Logan Keller bőrére bú-

junk, ő a ki-rendelt osztag vezetője, a női szívek eltiprója, tapasztalt behatolás-szakértő (utóbbinak van köze a női szívek eltiprásához?

– mazar). Michael Walter nevű társunk a csapat „nehéztüzérsége”, a lassú, ámde kellőképp hatásos fegyverek, neme a robbanószerkezet ismerője. Jung Park a házi mesterlövészünk, aki mellékesen

» EMBEREINK A SAM FISHERTŐL KÖLCSÖNKAPOTT „SNAKE CAM-ET” HASZNÁLJÁK «

az elektronikában és az informatikában is jár-tas. A speciális képességek predesztinálják, hogy nem csak konkrét akcióhelyzetekben taktikázhatunk kommandírozásukkal, de egyedi tudásukat az általános feladatok megoldásában is használunk kell majd. A fejlesztők sokat dolgoztak azon, hogy érzelmi kötődés is kialakuljon csa-

pattársaink irányában, akik saját, gazdagon megformált személyiséggel rendelkeznek, szemükben tükröződik a rettenet, segélykiáltásaik pedig a csaták forgatagában... bla-bla-bla. Itt is van minden, amit a háborús FPS-ek készítői nem restek évek óta minden adandó alkalommal megígérni - szóval biztos jó lesz. Az igyekezet mindenestre látszik, a Hollywoodból importált mozgásrögzítő specialista, Aaron Gilman mindhárom karakternek egyedi mozgást adott, akik így pusztán erről, neme testalkatuk alapján könnyedén beazonosíthatók lesznek a legvadabb forgatagban is. Irányításukat a Lockdownban látottakhoz képest tovább finomítják: intelligens kurzorunk gyorsmenüt varázsol elő, másfajta, ha egy ajtóra mutatunk



KIS ÉJJI LÁTKÉP

Las Vegas forgalmas főutcája éjszakerként ragyog a sivatagi éjszakában, a fejlesztők pedig maximálisan visszaadták a hangulatát. Minden kaszinó úgy néz ki a játékban, mint a valóságban - kívül, belül. Nota Bene: a Paris kaszinóban tavaly volt szerencsénk rouletten 50 dolcsiból 150-et csinálni.

vele, és mást, ha egy falszakaszra. Ha társainkat szeretnénk utasítani valamire, a kiválasztást és a végrehajtást gyorsbillentyűkkel is összekapcsolhatjuk, melynek megvan az az előnye, hogy nem feltétlenül kell odafordulnunk hozzájuk, levéve szemünket a csatátétről. Búcsút mondhatunk tehát a kétségkívül jól bevált, ám néha kissé körülményes „ránézek-klikkelek-választok-fordulok-klikkelek” metodikának. Ha úgy hozza a szükség, társainkat akár szét is választhatjuk, külön területekre küldve őket, külön feladatokkal. Döntéseinkről azonban nekik is meglesz a

saját véleményük, amit kézjelekkel, rádióon, vagy élőszóban adnak majd a tudtunkra. Nem feltétlenül gondolják ugyanazt egy kialakult helyzetről, adott esetben fel is ajánlják a szerintük legjobb megoldást, vagy csak egy ötletet, hogy ugyan robbantsuk már be ezt a falat, vagy hekkeljük meg azt a számítógépet elterelésül. De a parancsnokok persze mi vagyunk, nem muszáj elfogadnunk tanácsukat, ha nekünk más elképzelésünk van.

AZ ÉLET SÓJA

Az eddigiékből már körvonalazódott,

hogy maga a játékmenet gyökereit tekintve változatlan a korábbi részekhez képest, a hangszólly a realisztikus harci helyzeteken, a fedezéskeresésen, a csapatirányításon, a taktikailag is helyes döntéseken, és a folyosós közelharcon van. A Vegasban azonban e téren is kibővítik a lehetőségeinket. Nincs minden feladathoz előre hozzárendelt „jó megoldás”, melyet mindenáron meg kell találnunk: saját ötleteken alapuló alternatív módokon cserkészhetjük be a rosszfűjüket. A környezettel szinte bármit megtehetünk, rombolhatjuk és használhatjuk is, például fedezékként, ha jártunkban-ke-

tünkben mondjuk egy felborított íróasztalra botlunk.

Az alapértelmezett FPS nézőpontból a kamera TPS-szemszögére vált, ha fedezék mögé bújunk: ez épp azért fontos, mert

bármit használhatunk fedezékeknek, nem csak a pályaszerkesztők által eleve úgy tervezett objektumokat, melyek mögött leguggolva épp elférünk. S mivel ebben a játékban egy jól irányzott lövés egyenlő a halállal, tanácsos tisztában lenni a saját és a környezetünk dimenzióival: ha kilóg a fejünk búbja, az ciki. A játék egyik alappilléreként szolgáló fedezéskeresést és -alkalmazást új mozdulattal is megturbózták a készítők: mostantól fegyverünket elődugva vak-fedezőtűzzel is biztosíthatjuk társaink előrenyomulását, ha túl kockázatosnak tűnik akár csak egy pillanatra is előbújva célzott lövést leadni. Más szempontból viszont érdemes jól körülnézni, amikor csak te-

i A mocap-guru Aaron Gilman keze munkáját dicséri a The Matrix Revolutions is

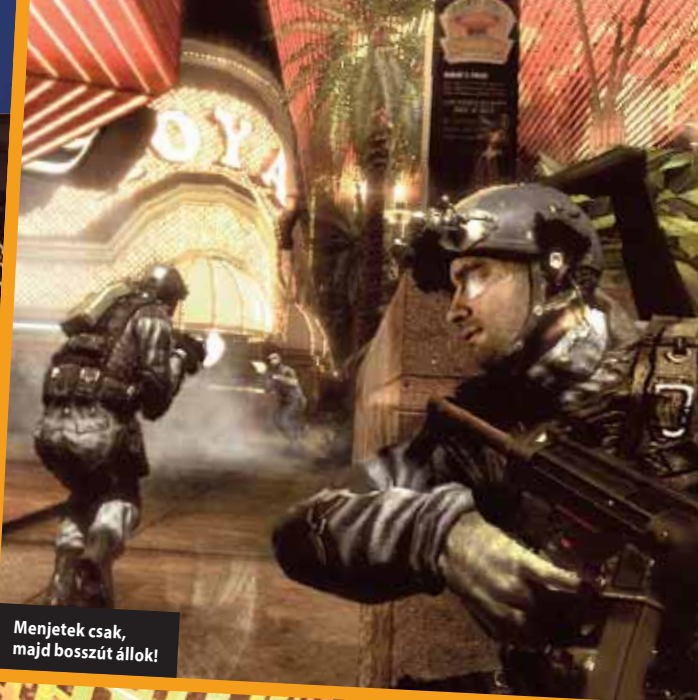
13,5 millió eladott példánnyal a Rainbow Six sorozat a világ egyik legsikeresebb játéklícence

HA TE MONDOD...

„A Ghost Recon és a Rainbow Six teljesen más világ. Az első a hadiiparról szól, nyitott külső terekről, és katonai támogatásról, míg a második a szűk tereken történő harcról és az antiterrorista kommandórol. A Vegasban persze lesznek külső helyszínek, de nincs a szó szoros értelmében háború. Az R6 elitegység, a „Szellemkutyák” a „jövő katonái.” „Pontos céljaink voltak a játékkal: realizmus, szűk teres harc és taktika. A belső tereken fokozni tudjuk a nyomást, növelni az adrenalinot. A zavaró küldetések közötti menüket pedig elfelejtjük.” „A játék a civil életek megmentésére koncentrál, nem a rosszfűjűk eliminálására.”



Chadi Lebbos, Senior Producer



Menjetez csak, majd bosszút állók!



Ra-ta-ta! Véged!



pott „snake cam-et” használják (vigyáznunk kell rá, nehogy karcos legyen), melyet ajtókat alatt becsúsztatva képet kapunk a másik oldal helyzetéről - ennek segítségével ugyanúgy megejthetjük a címkézést, mielőtt a bentiekre robbantanánk a falat. Ha azonban az eddig leírtakból valaki azt a következtetést vonta le, hogy a terroristák letámasztott agyagallambként statisztálnak sikereinkhez, az nagyon téved. Persze általában mindenki ódákat zeng saját játéka mesterséges intelligenciájáról, ám a Ubinál már megint felfedeztünk némi „ráutaló jelet”, hogy itt tartalom is van az ígéretek mögött. Nevezetesen: az egyik demonstrátort munkaköréről fagvatva kiderült, hogy a fejlesztés során külön designert állítottak az MI-témára, aki saját programozócsapatával egyetemben semmi máson nem munkálkodik, mint ellenfeleink és társaink IQ-szintjén. A cél a kevés ellenség, akik viszont alaposan megizzasztanak bennünket (valószínűleg Ubiéknál is unják már a végtelen hullámokban özönlő agyatlan zombikat, akik sorát csak a munió mennyisége határozza meg). A terrorista sejt (alakulat) szíve felé haladva ellenfeleink egyre ügyesebbek lesznek, csapatban játszanak, lereagálják manővereinket. Még nem tudni, mennyire lesz konk-

hetjük, ugyanis attól fogva, hogy a látóterünkbe kerültek az adott szobában vagy területen tartózkodó terroristák, „címkézhetővé” válnak társaink számára, azaz embereinkhez rendelve az egyes rosszfiúkat, prioritási sorrendet állíthatunk fel mindenkinél, ki kit támadjon először. Összeshangolt rajtaütéseknel ez elengedhetetlen lesz, az elterelő hadműveletek kivitelezésénél úgyszintén. Ha netán zárt ajtó, vagy egyéb akadály állja útját a terepszemlének, embereink a Sam Fishertől kölcsönka-



Előjöhetnek?

rét jelentősége, de bizonyos pozíciókból akár ki is hallgathatjuk őket: hogy kecskés vicceket mondanak-e majd, vagy fontos infókat tudhatunk meg tőlük, majd kiderül.

NINCS MEGÁLLÁS!

Ráadásul mindez sokkal pörgősebb, akciódúsabb körítést kap, mint korábban: a tervezés-nyomulás-fejlesztés szcenáriót újra meg újra megszakítják olyan, a játékmenet szerves részeként funkcionáló - tehát nem átvezetőben bemutatott - jelenetek, mint amikor például egy felhőkarcoló oldalán ereszkedünk le kötélben, hogy az ablakon áttörve lendüljünk be a helységbe, meglepve ezáltal a mégoly intelligens terroristákat. Az átvezetők egyébként annak el-

» TÁRSAINK NEM FELTÉTLENEN GONDOLJÁK UGYANAZT EGY KIALAKULT HELYZETRŐL «

lenére lesznek mostohán kezelve, hogy a történetre nagyon nagy hangsúlyt fektetnek a fejlesztők (Tom Clancy mester netán odatette magát? Reméljük...). A mesélés inkább a *Half-Life 2*-ben látott metodikára hajaz, azaz minden mozzanatot karakterünk szemszögéből élünk át. Ez egyrészt biztosítja a beleélést, másrészt garantálja a folyamatosan pörgő akciót. Annál is inkább, mert nem lesz eligazítás a pályák között - lévén nincsenek is pályák, hiszen Vegas maga a pálya. Akció közben „on the fly” kapjuk meg a feladatokat, nekünk pedig alkalmazkodnunk kell a megváltozott körülményekhez, függetlenül attól, hogy épp szervizalagutak, szűk folyosók, liftaknáknál mélyén harcolunk, vagy óriási játéktérmegekben lopakodunk rulettasztalok és csilingelő játékautomaták között. Döntéseink már nem csak a rosszfiúk eliminálására vonatkoznak, hiszen az idő ketyeg: a megközelítés, a figyelemelterelés sikeressége is rajtunk múlik. Kibővülnek, s egyben egyszerűsödnek tehát a taktikai döntésekkel operálás lehetőségei,

ami igencsak jót tesz a játéknak: egy szorult helyzetben a másodperc tört része alatt hozott jó döntés kétségkívül ad egyfajta speciális ízt, melyet a tősgyökeres taktikai shooter fanok már jól ismernek - s melyet mostantól mindenki más is megtapasztalhat.

MINDENKI VEGASBA!

Technikai szempontból a darab nagyon ott van, a grafika a *Crysis*-ével emlegethető egy lapon, de többi része miatt sem kell szégyenkeznie. A fejlesztők által bemutatott pályarész végén, miután elimináltunk néhány terrort, az egyik épület ablakából végignéztük a szemben lévő toronyház felrobbanását: a lökéshullám robusztus erővel dübörgött felénk, a por, a szilánkok, az épületdarabok nekicsapódtak az üveg-

nek... na ez pont mint-ha egy hollywoodi akciómozsi sokmillió dolláros jelenete

lett volna, annyira valódinak hatott... Nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy a PC-s verziót nem konzolból portolják, hanem teljesen külön projektként fejlesztik. A kiállításon csak a konzolos változatot mutatták be, így előfordulhat, hogy néhány technikai részletben különbözni fog a PC-s Vegas, de erről egyrészt azonnal tudni fogtok, amint infót szívárogtatnak róla, másrészt meg örülünk, mert ez a körülmények ellenére is 100%-osan biztosítja, hogy mi sem maradunk ki a mókából! Sokat vesztenénk vele - már a jelenlegi infók alapján is eséllyel pályázik az év FPS-e címre, ráadásul a mainstream, és nem a taktikai kategóriában.

BOE ELSŐ BENYOMÁSAI:



Rengeteget fejleszt, taktikailag gazdag, ugyanakkor játszható is - technikailag pedig egyértelműen élvonalat képvisel. Mindenki figyeljen rá oda, aki eddig nem rainbowsexizett, az is.

BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Kevés az olyan játékhíró, aki pusztán saját karakterével hatalmas érdeklődést tud kelteni a sokadik rész megjelenése előtt is, de Hitman ilyen. Szerintem ennek (is) tudható be, hogy a Hitman: Blood Money több olvasói online szavazáson is elképesztően jól szerepelt: úgy látszik, mindenki imádja a karakán és cinikus kopasz bérgyilkos bőrébe bújni, aki gyakran a leginkább morbid megoldásokkal végez áldozataival. Nem tagadom, én is igen jól szórakoztam, miközben énem legsötétebb oldalait kiéltem a fifkás gyilkosságok kidolgozása közben...

Hogy nehogy valaki ránk süssen, hogy rossz példát mutatunk a „zifjúságnak”, ezért következő kiemelt cikkünk a Ghost Recon: Advanced Warfighter, melyben a szabad világot kell ismét megvédenünk a gaz terroristák és szél-sóséges arab erők ellen. Na jó, elismerem, ez így elég szálnalmasan hangzik, amiért viszont a GR legújabb része mégis kiemelkedik a több kommandós stuff közül, az az Ageia grafikus chip maximális kihasználása (erről többet is olvashattok a hardware rovatban.)

A hónap igazán kellemes meglepetése azonban a Rise of Legends, amely az egykori Rise of Nations kiváló folytatása fantasy környezetben. Mazurak annyira bejött a cucc, hogy életem kioltására is finom célzást tett, ha nem lesz minimum négy oldal a GS hasábjain... Még „szerencse”, hogy a Da Vinci kód viszont akkora csalódás lett (az került volna ugyanis a Rise helyére) – én nem is értem, hogy egy ekkora példányszámban eladott sikerregényhez miért kell ilyen huszardrangú tucatadapciót kanyarítani... De legalább lett helyük a másik játéknak, hurrá! Na jó, az ezen való elmélkedés most túl megszűrt vezetne, úgyhogy most ennel zárom soraimat (egészen a Hitman tesztig...)

Bad Sector

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE



90%+

Minden értékelésnél nagyon nagy gondot fordítunk arra, hogy ebbe a kategóriába csak a legszebb játékok kerüljenek be. Ezek az alkotások állítják fel az új standardokat, a jövőben megjelenő programokat hozzájuk hasonlítjuk majd. Adott kategóriák legjobbjai éppúgy bekerülhetnek ide, mint a forradalmi, új élményt kínáló játékok.

80-89%

Ebben a sávban szintén csak nagyon jó játékok szerepelhetnek, ám egy dolog közös bennük: valamit lemaradtak a legjobbakól. A tipikus másodikok ők, amelyekkel nagyon jó játszani, de egy év múlva már nem biztos, hogy beszélünk majd róluk. Ettől függetlenül élvezetesekek, jó játékelményt nyújtanak, és mindenki számára ajánlhatóak.

70-79%

Az ebben a kategóriában szereplő alkotások még jó játékoknak nevezhetők, ám minden esetben igaz rájuk, hogy kevésbé inspirálóak, nem egyenesen érdekesek, esetleg a prezentálásba vagy a technikai kivitelezésbe csúsznak be hibák, és ezek hatására bizony jóval kevésbé szórakoztatóak, mint az előbbi két osztályba besorolt társaik.

60-69%

Ezeknek a játékoknak még szintén vannak jó tulajdonságaik, ám a rosszak bizony már fölülük kerekedtek. Ötletlen, farszót, esetleg technikailag tökéletes programok, s ebből kifolyólag a játékelményt már épp hogy csak kielégítőnek nevezhetők. Ki lehet őket próbálni, de végjátászásuk csak az adott műfaj szerelmeseinek ajánlott.

50-59%

Az ebbe a csoportba sorolt játékokban nem nagyon fogsz szórakozást találni, még akkor sem, ha nagyítóval keresed. Végjátászásról szó sincs, hiszen jóval hamarabb fognak felállni előlük még az adott stílus legelhívottabb hívei is. Ha netán egy-egy ötlet meg is tetszene bennük, lelkesedésed tutira lelohad majd, ha tovább játszol...

0-49%

Ezek azok a „játékok”, amelyek nem egyszerűen nem szórakoztatók, de a hajdat téped tőlük, vagy egyszerűen csak szárazkozva röhögés rajtuk. Technikailag katasztrófálisak „játékmenettel” már-már nem is rendelkeznek. Ha meglátnod valamelyiküket, menekülj, amíg megteheted, vagy égesd el a lemezt, és a maradványokat ásd el jó mélyre.

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

Csak és kizárólag abban az esetben értékelünk egy játékot százalékkal, ha az már kereskedelmi forgalomba került, illetve a játék fejlesztője/forgalmazója értékelésre késznek tartja a hozzáknak eljuttatott verziót.

Az évek folyamán tesztelőink mindegyike specializálódott a játéktípusok valamelyikére. Ez persze nem azt jelenti, hogy más fajta játékokhoz nem ért, hanem azt, hogy az adott kategórián belül megjelent alkotásokról szinte mindent tud, amit tudni lehet.

A fenti okból kifolyólag minden játék esetében kiemelten ügyelünk arra, hogy az értékelés feladatát mindig a megfelelő tesztter végezze. Gyú például sohasem fog FPS-t tesztelni, mint ahogy ZeroCool sem gazdasági menedzsert.

Sohasem értékelünk egy játékot izoláltan – minden egyes alkotást saját kategóriájának standardjainhoz mérünk, azonos elvek alapján. Ez teszi lehetővé azt, hogy a cikk végén összehasonlítsuk a tesztelt játékot kategóriatársaival.

HAVIKÉRDÉS

Az e havi kérdést Charly tette fel nekünk, és a következő:

„Elégedettek vagytok-e az idei E3 felhozatalával?”

A GAMESTAR-CSAPAT



BERR
SZAKTERÜLET: KALAND, MUZEÁLIS ÉRTÉKŰ AKÁRMI
ELŐLELT: 14 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ (COMPUTER MÁNIA, GAMESTAR)

Igazi extázis élmény volt az E3. Különösen örültem a bejelentésnek, hogy XBOX360ra ezúttal csak kalandjátékokat fejlesztenek, és, hogy elkészül végre a Quake és a Call of Duty poin't click változata.



MALACHIT
SZAKTERÜLET: MINDEN AMIRE 50%-NÁL KEVESEBBET ADUNK
ELŐLELT: 7 ÉVE A PC-X+GS LEGFŐBB TÖRDELŐJE, DESIGNERE

Maximálisan elégedett vagyok. Nem is olyan régen gondolkodtam hogy gépet frissítsék, vagy inkább beru-házzak-e egy Xbox360-ba. A látottak alapján maradok a PC mellett, mivel a DirectX 10-es kártyák megérkezésével, alaposan megmozgatták majd a PC-s játékipiacot a pozitív irányba.



BOE
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, RTS, SZIMULÁTOR, RPG
ELŐLELT: 4 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ (GAMESTAR)

Iđén nem robbant semmi túl nagyot, úgy látszik, már trendé válik, hogy a kiadók nem a show-ra idözítik a legnagyobb bejelentéseiket. De kipróbáltuk a felhozatalat, és – amit nem hittem volna – feltűnően sok, ráadásul minőségű, hovatovább: PC-s játék fog megjelenni az előttünk álló egy évben.



ZEROCOOL
SZAKTERÜLET: FPS, AUTÓS GAMMÁK, ONLINE, HW
ELŐLELT: 6 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)

Szerintem kifejezetten eredményes E3-mat zártunk. Rengeteg érdekes technológiai újdonságot láthattunk, és végre azt éreztem, hogy a PC nem volt a háttérbe szorítva. Nagyon sok konzolos fejlesztés érkezik PC-re, és szerencsére nem mind lesz DirectX 10-re optimalizált ☺.



SAM
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, STRATÉGIA, RPG
ELŐLELT: 4 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ (EARTHQUAKE SZERVEZŐ, GAMESTAR)

Úgy gondolom nem lesz az elkövetkezendő egy évben semmi igazán-igazán nagy durranás, ami a feje tetejére állítana mindent. Igen, lesznek nagyon szép grafikai játékok, meg minden, de szerintem egyik sem fog történelmet csinálni.



SZITTYÓ
SZAKTERÜLET: KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, RTS, FPS, RPG
ELŐLELT: 4 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ (GAMESTAR)

Mivel idén sem volt Diablo 3 bejelentés, se StarCraft 2 így újra csak családostam. Talán majd jövőre, addig meg ellesznek a Heroes 5-tel meg a WoW liggel (már ha megjelenik jövőre ☺)



UHU
SZAKTERÜLET: KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, RTS, FPS
ELŐLELT: 6 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)

A körökre osztott/megállítható – igényes! – háborús stratégiák nagyon elfogtak: volt pár éve a Combat Mission, nemrég a Rome: Total War, de ettől eltérően nem nagyon... Amit túlságosan is nyomtatnak? Nem tudok most ilyenről: régebben az RTS volt ilyen, de az igényes akció-játékokból sosem elég. ☺



KECSKE
SZAKTERÜLET: MULTIPLAYER BÁRMI, TAKTIKAI FPS, CS
ELŐLELT: 4 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ

Mivel Diablo3 helyett csak lila poliparcú óriászatirokat kapunk a WoW-ba, és még a Supreme Commander-ról sem tudtam meg semmit, vonatozom majd egyet inkább Sid Meierrel. Bár mindezt már az E3 előtt is tudtam.

HA ÚJ VAGY A GAMESTAR-NÁL

NYITÓKÉP

A cikkeket minden esetben megpróbáljuk nagy képekkel illusztrálni, a sarokpont természetesen a nyitókép, mely mind közül a legnagyobb. Hiszük, hogy a játékról kialakított teljes és hiteles véleményhez hozzátartozik a vizualitás, képi információt pedig nem lehet bélyegmértben közvetíteni.

Gyorsnézet

Itt találjátok a játékhoz tartozó vitális információkat, fejlesztő, kiadó, sőt-bőbi. A könnyebb behatárolás végett feltüntetjük a fejlesztők korábbi játékait is. A Gyorslink a GameStar Online adatbáziskódja, ahol a játékhoz mindenféle linkeket, képeket, letöltéseket találsz.



BOXOK

Minden játékhoz tudunk mondani egy-két olyan érdekességet, mely a konkrét ciktrőzsrnek nem képi ugyan szerves részét, de bűn lenne nem beszélni róluk. Ezeket az infókat boxok formájában közöljük veletek. Érdemes rájuk nézni.

HARDVERBOX

Amíg világ a világ, a PC-s játékok egyik legfontosabb nünükéje marad a hardverigény. A fejlődés folyamatos, a fejlesztés pénzügyes, így mielőtt kidobnál az ablakon 12k-t a legújabb FPS-csodára, vess egy pillantást a cikkeket mellett található Hardverboxra. Minimális konfiguráció és teszttapasztalatok. Nagyon hasznos.

ÉRTÉKELŐ

Hosszú évek tapasztalásaink eredménye, minden lényegi információt tartalmaz, mely alapján egy játék mellett/ellen dönthetsz. Pontokba szedett pro- kontra, a játék minden egyes aspektusának külön értékelése, a szerző összegző gondolatai, és az összértéket képviselni hivatott % található benne. Az „és a többivel” hasonló játékok között helyezheted el a tesztalanyt.

JÁTÉKBEMUTATÓK

HITMAN: BLOOD MONEY 54
GHOST RECON: AW 82



RISE OF LEGENDS 70
SIN 72
PARADISE 78
FULL SPECTRUM WARRIOR: TH 78



OVER THE HEDGE 80
THE STALIN SUBWAY 80



RUSH FOR BERLIN 82
X-MEN: THE OFFICIAL GAME 86
THE DA VINCI CODE 88



EVOLUTION GT 90
AUTO ASSAULT 91
GUILD WARS FACTIONS 91
ROGUE TROOPER 92

Tesztelőink kivétel nélkül nagy tapasztalattal bíró játékbírák, akik éveket, sőt, nem ritkán évtizedeket töltöttek el a játékiparban. Ennek során mindegyikük megszerezte a kellő tapasztalatot ahhoz, hogy a tesztelt játékokat kiismerje, végigjátssza, precízen és objektíven értékelje, végül gondolatait cikk formájában öntse szórakoztató, logikus és átlátható módon.



DEL
SZAKTERÜLET: ŰRSZIMULÁTOR, RPG, FPS, F1
ELŐLETT: 14 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (PC GURU, PC-ZED, GAMESTAR)

Nem voltam különösebben lenyűgözve - se nem változatos, se nem izgalmas a felhozatal, ráadásul MMORPG fronton sem igazán látom a WoW trónfosztóját. Egyetlen reménységem a Huxley, bizunk benne hogy még idén megjelenik...



-CSONTI-
SZAKTERÜLET: KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, MANAGER, RALLY
ELŐLETT: 6 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)

Szerintem az előző évek tapasztalata fényesen bizonyította, hogy fölösleges messzemenő következtetéseket levonni a csillogó show felhozatalból. Amondó vagyok, a puding próbája az evés. Kajálás (tesztelés) után majd okosabb leszünk - már ha egyáltalán terítékre kerül mindaz, amit beígértek.



BAD SECTOR
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, KALAND, RPG, STRATÉGIA
ELŐLETT: 13 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (S76KBYTE, PC ZED, GAMESTAR)

Bár összességében nem voltam elégedetlen az E3-al, hiszen voltak nagyon jó címek (Dark Messiah, Bioshock), de olyan igazán kiemelkedő, vagy nagyon várt játékkal nem találkoztam... Oh well... Majd jövőre...



ENDER
SZAKTERÜLET: RTS, FPS, KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA
ELŐLETT: 9 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (S76KBYTE, PC ZED, GAMESTAR)

Van egy szellemes kifejezés: pwned. Nos, azt hiszem az egész showra jellemző volt Will Wright mennybemenetelére, illetve az Unreal Engine irtározás nyomulása. Viszont ami nagyon örömteli, hogy mindkettőre azt mondhatjuk: joggal. Egy jó hangulati show volt, a Blizznek meg innen üzenem, hogy ha jövőre sem lesz Starcraft 2, csínyját mondom, de helyben és RLL!



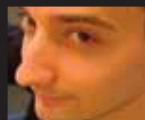
GYU
SZAKTERÜLET: SPORT, MMORPG, RTS
ELŐLETT: 15 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (PC GURU, OTHERSIDE, GAMESTAR)

A Spore mentette meg számomra a show-t és a reményem, hogy tényleg lehet még valami új kitalálni. A csill-vili szupergrafikás FPS-ek és TPS-ek hidegen hagynak, sajnos egy MMO sem jön a WoW közelébe sem, pedig már jó lenne újra MMO-zni, sport terén ugyanaz várható, mint eddig, RPG-k meg sehol. ☺



LASER
SZAKTERÜLET: PMRC, MIAMI VICE, MTV
ELŐLETT: 13 RETTENETS ÉV A SHOWBIZNISZBEN

Nem. És nem. És megint nem.



MADY
SZAKTERÜLET: CS, AUTÓVERSEN, TPS, ÉS MINDEN AMI HW
ELŐLETT: 4 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR ONLINE, GAMESTAR)

Az igazat megvallva kicsit elégedetlen vagyok az E3-as stuffokkal. Kifejezetten gyenge volt a tetris és flipper felhozatal, a horgász programokról már ne is beszéljünk! Ezek után érthető, hogy világszerte hangulatom van...



MAZUR
SZAKTERÜLET: RPG, AKCIÓ, KALAND, RTS
ELŐLETT: 3 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR)

Előző hónapban volt egy olyan kérdés, hogy mit várok az E3-tól - ahhoz képest nyilván nem vagyok elmosva. Ettől függetlenül a Spore teljesen lázba hozott, hogy a Dark Messiah és a Bioshock is (bár utóbbitak amúgy is vártam). És persze ott van a Burning Crusade...

HITMAN BLOOD



Hitman, a 47-es számmal ellátott, kopasz, vonalkóddal tetovált tarkójú bérgyilkos alakja igazi fogalommá vált a játékvilágban. Cinizmus, fanyar humor, hidegvérrel elkövetett, gondosan megtervezett zseniális gyilkosságok és igazi „hitmanes” hangulat: ezek jellemezték az előző részeket is – nem csoda, ha negyedik részét óriási várakozás előzte meg...

**PRÓBÁLD KI
FUTÁS KÖZBEN**

DEMÓ DVD5/DVD9

A prostitúció mellett a bérgyilkosok munkája talán a világ második legősibb mestersége, hiszen mindig is akadtak olyan nemkívánatos személyek, akik haláláért gazdag emberek szívesen fizettek vagyont. Az igazán profi bérgyilkos hidegen, számítóan öl, munkáját semmilyen pozitív, vagy negatív érzelem sem kíséri. A tökéletes gyilkosság számára igazi művészet, amellyel megkoronázza feladatát. Ahhoz, hogy célpontját elérje és feltűnés nélkül a túlvilágra küldje, valódi szellemi munkát kell végeznie, hiszen minden egyes lépését előre meg kell terveznie. Ezt a világot ábrázolja minden részében a *Hitman* sorozat és talán pontosan emiatt is annyira népszerű.

JÓ PÉNZÉRT AKÁRKIT...

Annak ellenére, hogy kisebb-nagyobb változtatásokat azért találunk a negyedik részben, az alapok most sem változtak. Továbbra is az a feladatunk, hogy egy zsíros pénzösszegért cserébe külföldre jól őrzött, vagy zsúfolt helyekre behatoljunk és lehetőleg feltűnés nélkül kiiktassunk az élők sorából célpontjainkat. Hogy miként végezzük a gyilkosságot, az csak rajtunk múlik, ugyanis a játék jellegéből adódóan rengeteg útvonalat és módszert választhatunk. Más lopakodós játékokhoz hasonlóan itt is megtehetjük persze, hogy végigkommandózzuk a pályákat és itt még nincs az a megkötés sem, hogy a főnök leszúr, vagy esetleg emiatt bal-

EXTRA
VÉGIGJÁTSZÁS A 96. OLDALON
WALLPAPER DVD5/DVD9
CHEATEK A 96. OLDALON

HITMAN BLOOD MONEY

BESZÉLJÜK MEG EZT A DOLGOT, RENDBEN?

Hacsak nem sikerül a pályát Silent Assassin módban végigvinni, akkor mindig lesz valamilyen visszhangja tetteinknek. Minél nagyobb gubancot okozunk, annál több információt olvashatunk magunkról a sajtóban, és emiatt a következő pályán már jobban fognak ránk gyanakodni. (Tehát eleve magasabbról indul a gyanakvásszint.) Hogy ezt elkerüljük, három fokozatban fizethetjük le a szemtanúkat, vagy akár a hatóságokat a pálya végén. Minél magasabb szintre kell mennünk, annál több pénzünkbe kerül a korrupció, úgyhogy akik nagyon terminátor stílusban szeretnek játszani, azok vigyázzanak, mert sokba fog ez nekik kerülni...



tázzuk el a küldetést, mint a *Splinter Cellekben*. Mégis, a *Hitman* igazi örömet az okozza, ha minimális vérontással és feltűnéssel, a lehető legelegánsabb módon végzünk áldozatunkkal. A kifinomult módszerekhez minden információmorzsára és környezetünkre is figyelniük kell. Meg kell alaposan vizsgálnunk a célpont szokásait: mivel tölti az idejét, mik a gyengéi, hol szokott a legtöbbet egyedül tartózkodni, ott mit művel, és így tovább. A legprofibb bér-gyilkosként meg kell találnunk azt a pillanatot, amikor áldozatunkra nem figyel senki, amikor teljesen egyedül vagyunk vele, hogy villámgyorsan és maximális diszkrécióval csaphassunk le rá. Utána már csak meg kell keresnünk a kijáratot, ami gyakran nem is olyan egyszerű feladat, hiszen a célpont örei árgus szemekkel figyelnek minden útvonalat.

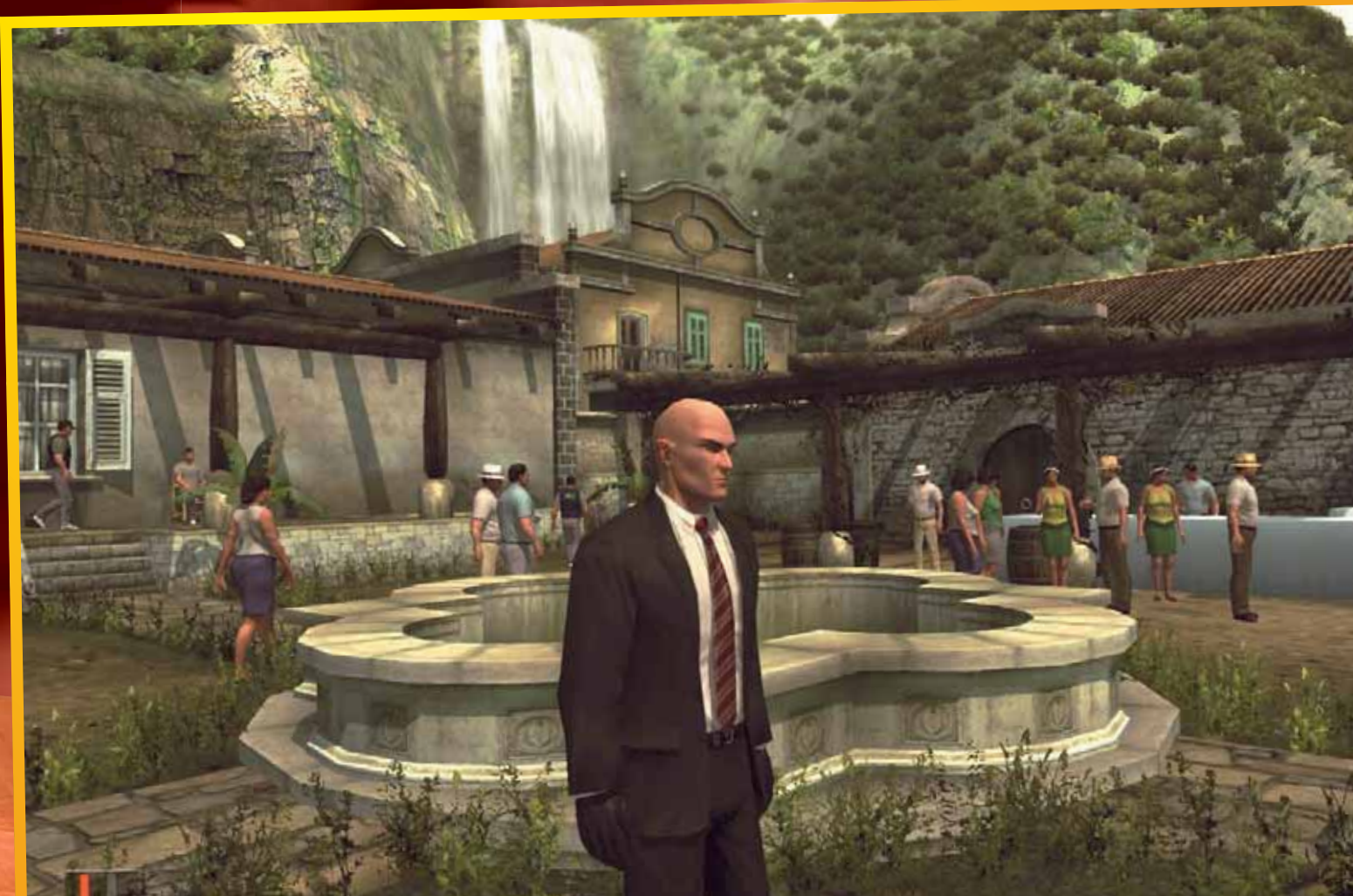
Ez a recept a 2001-es első rész óta nem változott, azonban az I/O Interactive rengeteg olyan elemmel fűszerezte az évek során, amelyekből egyre élvezetesebbé váltak a folytatások és ez alól persze a *Blood Money* sem kivétel.

ÚJ MESTERFOGÁSOK

Ha a *Blood Money* újításait akarjuk végignézni, akkor elsőként talán érdemes magát a gyilkosság aktusát megvizsgálnunk. Először is sokkal látványosabban tudunk ölni. A grafikára majd külön rátérek, de már itt szeretném ecsetelni, mennyivel realisabbak lettek maguk a gyilkosságok. A gégeszorítások során például az áldozat nem csak egyszerűen kapalózik, hanem teljes testét megpróbálja bevetni, hogy szabaduljon, ezért a 47-esnek ilyenkor néha a hátára

kell húznia a delikvenst, ezzel is több erőt kifejtve a fojtogatással. Nem véletlenül írtam le a „néha” szócskát: a garrote-ozás animációja szerencsére kicsit változatosabb lett, tehát a 47-es nem mindig ugyanazzal a mozdulatokkal fullasztja meg áldozatát, ami azért is igen üdvöztető, ugyanis a játék során ezt rengetegszer érdemes alkalmazni. Nagyobb szerepet kap az is, hogy célpontjaink szokásait aktívan is kihasználjuk: míg az előző részekben inkább csak meg kellett figyelniük, hogy a célszemély hova megy, és mit csinál, majd feltűnés nélkül követniük, itt néha rá is kell vennünk, hogy diszkrétebb kedvteléseinek éljen. Az egyik pályán például a perverzítőitől egy kissé kiégett playboyt

kell a másvilágra küldenünk, aki négy fűrdőruhás bombázó csaj társaságban ott ücsörög egy jakuzziban, de az istennek sem áll fel... szóval az istennek sem állna fel, hogy az egyik lánnyal félrevonuljon hancúrozni. A megoldást nem akarom lelelni, de annyit elárulok, hogy egy igen szellemes módszerrel bírhatjuk rá, hogy a szőke nagymellű csajnak megadjja, ami kell, aztán egy kellően



FEGYVERSZAKÉRTŐK ELŐNYBEN

Mielőtt elindulnánk bérgyilkolni, bizonyos fegyvereinket igen változatos módon upgrade-elhetjük:

hangtompítót, lövegyorsítót, lézeres fényjelzőt, és jobb távcsöveket szerelhetünk az arra alkalmas puskáinkra és pisztolyainkra. Én alaposam fel is spéciztem minden extrával a mesterlövészpuskám (ezt teljesen feleslegesen, mert végül egyszer sem használtam) és a silverballer pisztolyokat is (ehhez igazából a hangtompítót volt értelme megvenni). Talán, ha az akció hangstúlyosabb szerepet kap legalább néhány pályán, akkor jobban örültem volna ennek az újításnak, a *Blood Money*-hoz viszont szerintem ez annyira kellett, mint Hitmannek a hajszáritó...



félreeső helyen elmélkedjen arról, hogy mekkora isten is ő az ágyban, ahol aztán díszkréten a túlvilágra küldhetjük... Egyébként szinte mindegyik célszemélynek van valamilyen gyengéje és ezeket nagyszerűen kihasználhatjuk: egyesek alkoholisták, mások csak zabálni szeretnek, vannak még olyanok, akik a playboyhoz hasonlóan a nőket és nem az ételeket falják (vagy a férfiakat, ha női célpontról van szó), vagy poriszívóként szívják magukba szünet nélkül a kokaint, esetleg veszélyes „tüzes” hobbijaik vannak. A *Blood Money* nagy erénye (ugyanakkor hátránya is: erről majd később...), hogy ahelyett, hogy a távcsöves puskánkat, vagy a két speciális pisztolyunkat, illetve a többi fegyverünket használnánk, sokkal többféle alternatív és igen szellemes, ci-

nikus, vagy kegyetlen módszerrel kivégezhetjük áldozatainkat. Bizonyos gyilkosságoknál már picit sajnáltam is szegényeket... Két pályán is megtehetjük például, hogy elevenen megégetünk egy-egy nőt: mindketten sikoltozva rohannak fel-alá, amíg széné nem égnek. (Mindkettő célszemély.)

COLLATERAL DAMAGE

Persze a célpontokon kívül gyakran el kell hallgattatnunk egyszerű civileket, öröket is, anélkül, hogy kinyírnánk őket. (A játék továbbra is jutalmazza, ha minél kevesebb „collateral damage”, tehát felesleges áldozat nélkül végezzünk munkánkat.) Ha például észrevesznek a rendőrök, hogy rossz helyen ólalkodunk, akkor sincs feltétlen gond, ugyanis Hitman egy újfajta mozdulatával te-

libe találja a hivatalos személy orrát, aki a záporozó vérfelhőn és saját fájaldalmának kódén keresztül szinte észre sem veszi, ahogy kiragadjuk a fegyvert a kezéből egy pillanattal később. Ilyenkor szerencsétlen még hosszú másodperceken keresztül csápol, úgy, hogy nincs más dolgunk, mint gondosan elrakni a lenyúlt stukert (meg ne húzzuk véletlenül a ravaszt!) majd még egyszer megütni a fickót, erre már garantáltan elterül. Természetesen azért nem ez a „korrekt” módszer egy profi bérgyilkostól, hanem lehetőleg mindig úgy kell helyelkednünk és viselkednünk, hogy ne keltsünk gyanút. Az egyik legtöbbször használt szerszámunk a kábító injekció, amellyel az örök nyakába szúrva alaposan kiüthetjük őket, aztán lenyúlhatjuk a ruhájukat. Előfordul azonban, hogy elfogy belőle a nafta: ilyenkor az a módszer is megteszi néha, hogy egy energikus mozdulattal a falba verjük a fejét (csak nagyobb zajt csap és nem mindig sikerül elsőre). Minden ilyen mozdulat animációja fenomenálisra sikerült – látszik, hogy az animátorok profi munkát végeztek. Továbbra is zavar viszont, hogy a 47-es mi a fészkes fenéért rángatja az áldozatait a karjuknál, vagy lábuknál fog-

va, mint Róbert Gida Micimackót? (Ezt meg is kérdeztem Bernáth Barbarától: a – szerintem nem igazán kielégítő – választ az interjúban találhatod.). Amellett, hogy rettenetesen komikus, meg lehetőséget ad idegesítő is, ahogy hősünk lassan vánszorog a halott, vagy eszméletlenül fickót vonszolva. Még az a szerencse, hogy legalább nem hagyja el úton-útfélen, mint az első *Hitman*-ben. Viszont röhej, hogy a legújabb részben maguk a rendőrök is így vonszolják hullaszákból a megtalált holttesteket! Egy olyan játékban, amely – még a humora mellett is – megpróbál a maximális realizmusra törekedni, szerintem vérciki, hogy a rend őrei a földön cibálva szállítják el az áldozatokat. Annál is inkább zavaró az ilyen idétlenség, mert a játék amúgy kifejezetten realiztikusan ábrázolja a haláleseteket.

Bár a *Hitman* nem ment át echte horrorba, vagy *Postal 2*-be (tehát például a fejétől és más végtagjaitól

szabadul meg senki), amikor eltalálunk valakit és sebe nem azonnal öli meg, akkor más TPS-ektől eltérően az illető nem mindig áll neki lövöldözni, mint valami idióta terminátor, hanem összeesik és a sebeit fogva nyögdecselve és siránkozva üldögél, amíg végül jobblétre nem szenderül.

SHADERTŐL CSILLOGÓ TAR KOPONYA

Ha már a realizmusnál tartunk, akkor érdemes rátérni a grafika szépségeire is. Mert szerencsére azokból van bőven. Mindamelllett, hogy eddigi stílusát nem veszítette el a mostani *Hitman* sem, végre teljesen új motort írtak hozzá. Igazi, vérbeli next-gen grafikáról beszélhetünk, ami hál'Istennek szinte kötelező „újdonság”, tekintettel az Xbox 360-as verzióra (a PC pályájából azt a színvonalat hozza). A környezetet egész egyszerűen lélegzetelállítóan szép, min-

Ha minden pályát save nélkül, 5 percenként vizsgál végig, akkor kilockolhatsz egy pályát, ahol a GTA-s CJ-t kell megölni...



Ilyenkor persze pont nem sikerül a helyébe kerülnöm...



INTERJÚ EGY ANGYALLAL

Interjút készítettünk Bernád Barbarával, a Hitman Blood Money vezető animátorával, hogy betekintést nyerhessünk a játék készítésének kulisszatitkaiba. A címben szereplő angyal nem csak a hölgy külsejére vonatkozik, mert bár Barbara nagyon csinos, de inkább arra utaltunk, hogy az utolsó előtti pályán ő énekl el a színpadon álló „angyal-bérgyilkosnő” dalát, a Tomorrow Never Dies-t. . .

GameStar: Van-e olyan regény, vagy inkább filmes alkotás, amelyből a *Hitman* sorozat merít? (Például Jean-Pierre Melville *A samuráj* című filmje jut az ember eszébe.)

Bernád Barbara: Au, na most elkaptál. Az az igazság, hogy a *Szamorajt* kizárólag én ismertem, itt Alain Delon neve nem sokat mond az embereknek. Illetve volt meg egy srác, aki emlékezett a filmre. A többieket a *Nikita*, a *Leon*, a *profi*, a John Woo filmek, a *Bourne Identity* *Supremacy* inspirálta.

GS: A játékban a madárkalitka is konkrét utalás *A samurájra*?

BB: Igen, az én ötletem volt, és mint említettem, senki sem látta a filmet, ezért az, hogy kölcsönvettem az ötletet, nem tűnt különösebben nagy problémának. Meg igazából ez elég régen történt, még a *Contracts* előtt, aztán valahogy benne maradt a designban. De a játéknak más lesz a vége, mint a filmnek. . .

GS: Mi volt az, amit a legnehezebb feladat volt technikai szempontból megoldani a játékban?

BB: Erre szerintem minden multiplatformra fejlesztő cég ugyanazt válaszolná. A legnehezebb mindig az, hogy a játék jól nézzen ki a PS2-n is, fúson rendesen, legyen benne még több technikai újdonság, mint az előzőben, és Xbox360-on is olyan legyen, mint-ha kifejezetten arra fejlesztettük volna. *Mission impossible*, de szerintem azért sikerült.

GS: Milyen technológiát használtak a mozdulatok animációjának kidolgozásához? *Motion capture*-t?

BB: Használtunk természetesen *motion capture*-t, de igazából nem túl so-

kat. Minden fejlesztésre igaz, hogy mire befejeződik, alig marad valami a mocapból. Az animátorok szeretnek animálni. Meg nem is szeretik a mocapet, mert túl személytelen, úgyhogy amit lehet, azt titokban újraszínáljuk. De azért nagy segítség a *motion capture* az elején, főleg az összekötő filmeknél, mert könnyebb összevágni, hogy mit is akarunk majd megmutatni. Az ingame animoknál hamarabb be tudjuk szórni a tartalmat, aztán meg ráérünk csiszolgatni az egyes animációkat.

GS: Hogyan készítettétek ezúttal a pályák helyszíneit? Most is valóság, vagy teljesen kitalált helyszínek alapján?

BB: Most is valóság helyszínek alapján készítettük a pályákat, bár szükség volt arra is, hogy megváltoztassuk őket a saját ízlésünk szerint. Minden hitmanes fejlesztésre és erre is igaz, hogy sokszor ki kell hagynunk részeket, mert nem fér el, vagy túl komplikált lenne, vagy csak egész egyszerűen nem illik bele a játékmenetbe.

GS: Mi a legösszetettebb viselkedés, amelyre a játékbeli NPC-k mesterséges intelligenciája képes?

BB: Ha egy civil gyanúsítást ítéli Hitman viselkedését, megkeresi a legközelebbi őrt és elmondja neki, hogy hol látta Hitmant utoljára, mire az őr odamegy, kivizsgálja az esetet, erősítést kér és megpróbálják megkeresni, ha azóta eltűnt akkor addig mennek, míg meg nem ölik. Miközben persze fedezéket is keresnek. No meg ott vannak a civilek, akik, ha eredetileg nem hordanak fegyvert, felkaphatnak egy otthagott pisztolyt és ránk löhetnek, ha fenyegetve érzik magukat.

GS: Miért nem képes Hitman a vállára venni a lövedékeket és úgy közlekedni velük?

BB: Ez nem igazán képesség kérdése. A fő designer úgy érezte, hogy ezzel túl egyszerűvé válna a játék, Hitman túl könnyen tudna közlekedni, amikor tulajdonképpen nehéz testet cipel. Hitman lopakodik, mert ilyen a stílusa. Öltönyben az ember nem kap a vállára egy vérvörös hullát és nem szaladgál vele mindenfelé. Na jó, tulajdonképpen csak arról van szó, hogy nem akartuk felgyorsítani a játékot. . .

GS: Nem tartotok-e attól, hogy párgyilkosság miatt (például ahol elevenen meggyújthatunk egy nőt egy süttőde segítségével) a játékot pár országban betilthatják?

BB: Ez azért így nem pontosan igaz. Senki nem gyűjt meg egy hölgyet se a játékban. Baleset történik. Persze esetleg rá lehet segíteni arra, hogy a körülmények összejárjanak. . . Ez egyébként örök kérdés. Elevenen égő nő az nem stimmel, de a fejbőlött rendőr igen? A tévében meg mindent lehet? Nyilván olyan besorolást kap majd a játék, amelyet jónak látnak. Ez egy játék, nem a valóság. Ha ilyen dolgok miatt betiltják a játékot, akkor természetesen nagyon szomorúak leszünk, de hát ez nem *Tetris*. Megjegyzem, Amerikában még mindig jobb felgyújtani egy hölgyet elevenen

egy játékban, mint mondjuk meztelen felsőtesttel mutogatni.

GS: Állítólag készül egy film Vin Dieselrel, amely eddig nem kapott túl pozitív visszhangot a játék rajongóitól. . . Mi a helyzet a filmmel és mi a véleményetek Vin Dieselről, mint Hitman alakítójáról?

BB: Erre sajnos nem tudok válaszolni. (Hm. . . – *Bad Sector*)

GS: Ha Sam Fisher (*Splinter Cell*) és Hitman egy játékban lenne, ki győzne? © (És hogyan?)

BB: Megoszlanak a vélemények ebben a kérdésben. Nyilván Sam Fisher is győzhetne, mert cool a napszemüvege, de szerintünk mégis Hitman nyírná ki Sam Fishert, mert megmérgezné a csokoládés fánkjait. . .

Az interjút készítette: Bad Sector



den egyes apró részletet hihetetlen műgonddal és grafikus kártyáink maximális kihasználásával sikerült megjeleníteni. ATI X800 tulajoknak külön öröm, hogy ez a játék a 2.0-ás shader modellt használja, nem csak a 3.0-át, mint például a *Splinter Cell: Chaos Theory*, illetve néhány újabb játék. A rendkívül változatos, és zseniálisan kidolgozott házak, szobák falain a helyhez illő bútorokat, festményeket láthatunk, a gazdagon megmunkált, arannyal több helyen is bevont párizsi operaház épületben előadásokat hirdető posztereket csodálhatunk, a Mississippin hajókázó gőzös fedélzeten adott estélyen pedig gazdagon felszolgált étkeket, puncsot, és még sorolhatnám a rengeteg gondosan megmunkált részletet. Emellett ezek a helyszínek korántsem olyan elhagyottak, mint ahogy azt eddig szinte minden TPS-ben megszokhattuk. Az utcákon például emberek járkálnak (sőt, az egyik pályán egy igazi, túlszűfolt tömegben keresztül

kell utat törnünk magunknak!), de a füstös, fülledt dizsíkben a testrészeik mutogatásával nem fukarkodó bombázók és az izompacsirta macho férfiak is ott ropják a táncot a tuc-tuc zenére.

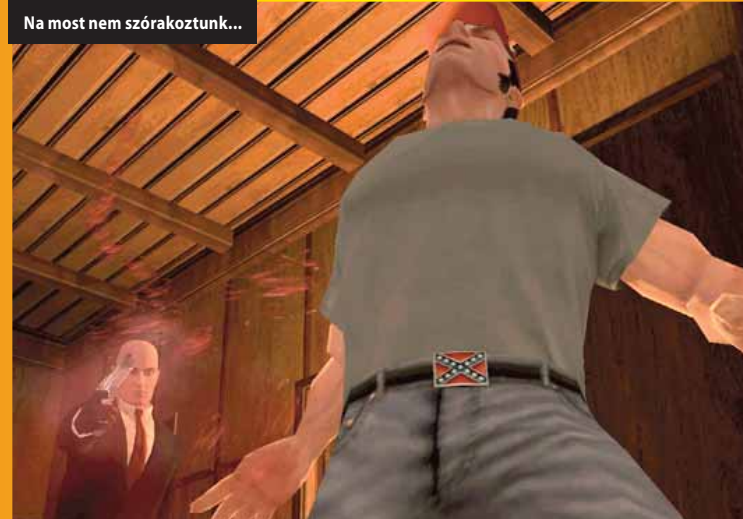


A játékából már készül is egy film Vin Diesel főszereplésével? A játékok rajongói iszonyúan fel vannak háborodva, hiszen a színészi képességeit még mindig véka alá rejtő Vin Diesel körülbelül annyiban hiteles Hitmannek, hogy ő is kopasz?

A játék állandó szinkronhangja, David Bateson szakasztott mása a 47-esnek? A hasonlóság nem véletlen, ugyanis a főhős külsejét már eleve Batesonról mintázták, amikor a bérgyilkos figuráját kialakították.

Ezúttal az NPC-k kidolgozását sem hanyagolta el az I/O: a „de meg... maszszíroznam a hátát” típusú csinibabák mellett láthatunk elhanyagolt, kövér asszonyokat is, illetve a sok snájdig katonára és rendőrről mellett a szakadt, kissé bunkó járókelő, vagy kocsmatöltelék látványa sem ritka. A célpontok természetesen mind alaposan kidolgozott, egyedi karakterek, viszont a mezei, egyszerű NPC-k között időnként zavaróan sok az ismétlődés – szerintem nem is azért, mert kevés lenne a modell, hanem néha túl sok ugyanolyan raktak egymás mellé az I/O-sok. Annál a pályánál például, ahol egyszerre hat turista száll le, hogy a Fehér Házat meglátogassa, mind a hat ugyanannak a kövér nő modellnek a klónja... Kicsit szánalmas az is, hogy majdnem az ösz-

Na most nem szórakoztunk...



KLÓNOK HÁBORÚJA

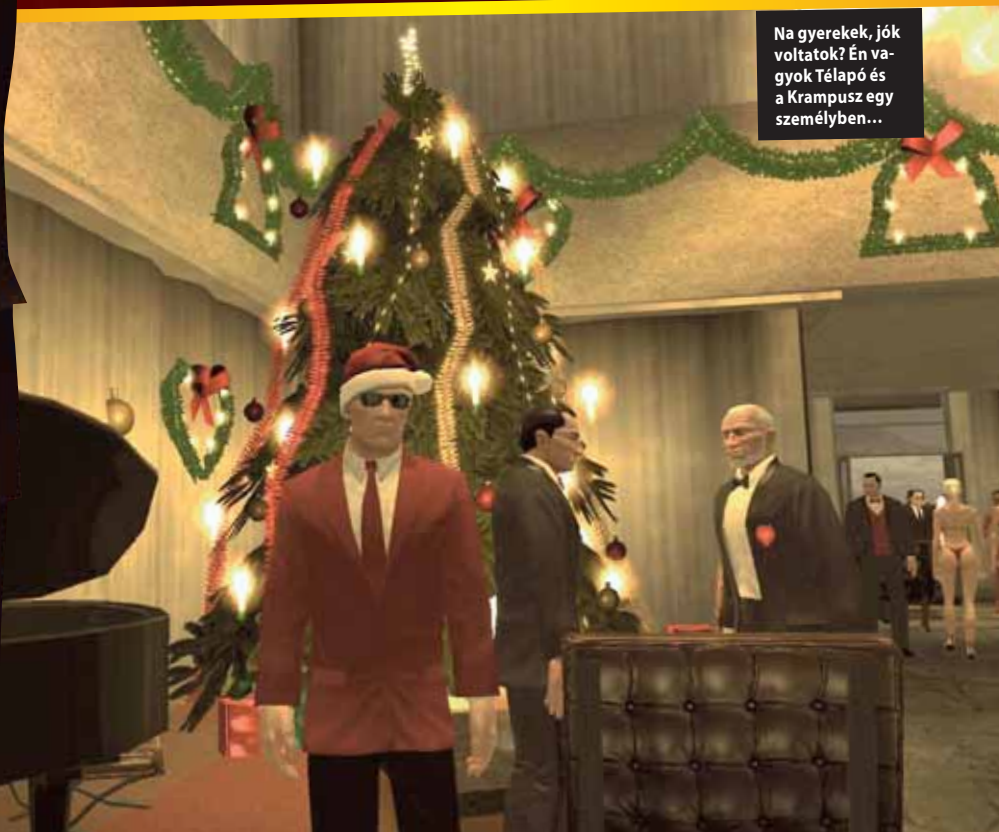
Hmm... ha már a klónok szóba kerültek, érdemes rátérni a sztorira, mert ennek ezúttal nagyobb jelentősége van,

mint a *Hitman: Contracts*-ban. Azt ugye minden *Hitman* fanatikus tudja (aki meg nem, annak most elárulom), hogy a 47-es egyi-

» **AZ ILLETŐ A FÖLDÖN ÜL A SEBÉT FOGVA, AMIG VÉGÜL JOBLÉTRE NEM SZENDERÜL.** «

ke annak a tervezett klónhadsergnek, amely tagjait egy titkos katonai kísérlet során „legyártottak”? Nos, a klónok körüli hercehurca, illetve a CIA ügynökök, kémek, gyilkosok közötti titkos háborúskodás az összekötő sztorija az egész játéknak. A korábban lezajlott eseményeket most is retrospektív meséljük el nekünk (de ez most nem jelenti azt, hogy „újra feldolgozott” pályákat kapnánk, mint a *Contracts*-ben), a mesélő pedig nem más, mint egy tolószékben

Na gyerekek, jók voltak? Én vagyok Télapó és a Krampusz egy személyben...



FIFIKÁS GYILKOSSÁGOK

Hitmannel nemcsak hogy lőfegyverünket mellőzhetjük a gyilkosságokhoz, hanem gyakran bármilyen fegyvert felesleges használunk... Az alábbiakban három olyan esetet láthattok, ahol egyszerűen csak a környezetünkben lévő tárgyak segítségével okozunk egy kis balesetet...



A FRISSEN SÜLT DONUTHOZ NINCS FOGHATÓ...

Ebben a küldetésben egy olyan fickót kell kinyírunk, akire a tanúvédelmi program keretében vigyáz az FBI. Az alaposan őrzött kis külvárosi luxuslakásba való bejutás egyik módja, ha előtte megmérgezzük a ház előtti teherautóban rejtőzködő FBI ügynököket, hogy elvegyük a ruhájukat A donut fánkokat csak be kell injekcióznunk, amíg a kihordó fickó nem figyel oda, aztán ő maga szolgálja majd fel a gyanútlan FBI-osoknak...



TÜZES MENYECSKE

Kicsit morbid és kegyetlen módon juthatunk hozzá egy fontos ékszerhez, ami a tanúvédelmet élvező bűnöző csinos feleség nyakában lóg... A hölgy időnként meglátogatja a kerti sütődét, hogy megforgassa a húst, úgyhogy nincs is más dolgunk, minthogy egy kis balesetet okozunk... Ha ráöntjük a benzint sütőre, a ketyere iszonyúan belobban és meggyújtja szegény nőt, akinek aztán elszenesedett hullájáról szedhetjük le az ékszert.



CÁPÁNAK SÜLT HÚS

Úgy látszik, a Blood Money-ban visszatérő motívum a nők égetése, mert egy másik helyen az alvilág egyik prominens képviselőjét, egy bűnözőnőt (aki melleleg összeszúrta egy áruló CIA ügynökkel a levelet) kell meggyújtatnunk, úgy, hogy a speciális pirotechnikai látványelemeket szolgáltató gépét kicsit megbuheráljuk. Miután szegény hölgy jól megégett, begurul a vízbe, ahol háziállatkája, egy természetes cápa megeszi a gazdit...



Tudom, hogy el-
szorul a torkod, ha
Isaurára gondolsz...

ülő, visszavonult FBI felettes, aki ugyan nyomorék, de mégis ő irányítja titokban a „Franchise” nevű részleget. A sztoriban az a vicces, hogy az egykori FBI vezértiszt a legtöbbször elferdíti az eseményeket, tehát amikor például célpontunkat becsületes polgárnak állítja be, akkor kiderül róla, hogy kokainbáró volt, amikor pedig a 47-es állítólag valamelyik politikus meggyilkolásán munkálkodott, akkor a játékból kiderül, hogy valójában azzal bízták meg, hogy ő nyírja ki a gyilkost, ezzel megvédve az illetőt... A fickó tehát nyakig sáros valamiben, de erre már akkor rá fogunk jönni, amikor először meglátjuk. Az összekötő sztori ebben a részben a legigényesebb, de még így is viszonylag vázlatos, és helyenként kicsit kusza – igaz, a Contracts-énál azért lényegesen jobb... A játék története mellett maguk a kiegészítések viszont minden elismerést megérdemelnek: ennyire egyszerre változatos és hihetetlenül hangulatos helyszínt még egyetlen Hitmanben sem láthattunk, pedig az előző részeknek sem kellett szégyenkezniük ezen a téren. A 47-essel többek között egy lepukkant, félig lerombolt vidámparkban, egy chilei drog-

» MAJD NEM AZ ÖSSZES NPC ÚGY NÉZ KI, MINTHA KEN ÉS BARBIE LESZÁRMAZOTTJA LENNE. «

báró me-
sés kör-
nyezetben
lévő lu-
xuskasté-
lyában, a
párizsi ope-
raházban,
egy luxus-
gőzösön, illetve a hollywoodi filmekben látható amerikai „mintavároskában” nyomulhatunk. Különösen tetszett még az a perverz szórakozóhely is, ahol a felső szinteken a „mennyországbán” buliznak az „angyali” ruhába öltözött (igencsak lenge ruhájú) hölgyek és urak, alul pedig a „pokolban” az ördögök és a domina-ruhákba bújt nők. Az összes likvidálásra szánt figura mind

gondosan kidolgozott karakter, részletes háttérinformációkkal és személyiséggel, nemcsak egyszerű „maffiafőnökök”, mint eddig. Különösen érdekes az utolsó célpont (és egyben egyfajta boss is), aki nem más, mint egy... no de csitt, ezt majd a játékból megtudjátok.

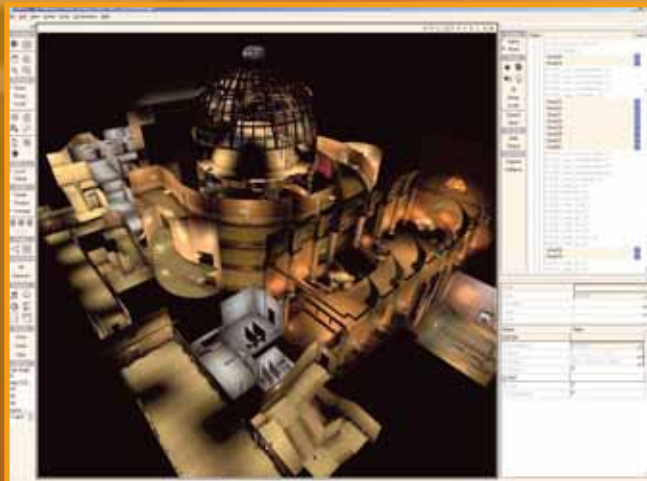
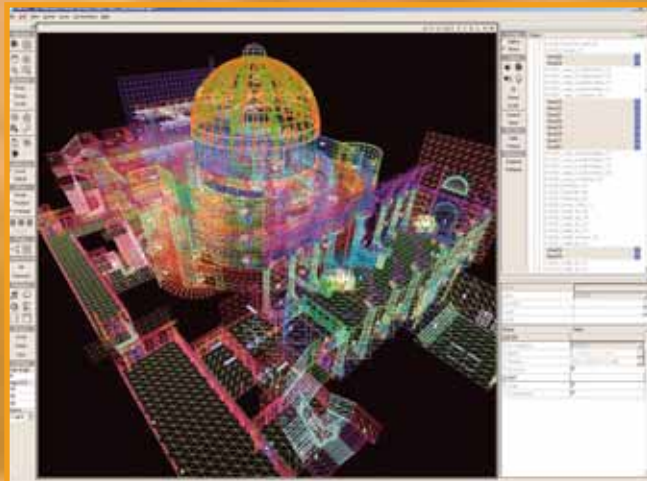
„MI”-NDEN LÉPÉSEDET FIGYELIK...

A Hitman világában a járőrök, fel-
szolgálók, örök, rendőrök, katonák, egy-
szóval az összes NPC mesterséges in-
telligenciájára mindig is nagy figyelmet
szenteltek a készítők. A 2001-ben meg-
jelent első részben még tátott szájjal
csodáltk, ahogy az előirányzott, vagy
csak a kabátból kidudorodó (!) fegy-
verre a civilek sikoltozva elrohantak,
hogy szóljanak az erőszakos szervezetek
képviselőinek, akik aztán jöttek és jól
tüzet nyitottak ránk. De minden egyéb
rosszalkodásunkra is felfigyeltek: ha zá-
rat piszkáltunk, mérgeztünk valakit,
vagy valamit, vagy egyszerűen csak
tiltott helyre léptünk be, akkor szá-
molhattunk a következményekkel.

Ez mind szép és jó, de igazság szerint ezen az (egyébként még ma is viszony-
lag jól mű-
ködő) rend-
szeren túl
sokat azért
nem po-
líroztak a fej-
lesztők, ma-
ximum kicsit
kalapáltak
néhány lo-
gikátlánságon: például ha futkározni
merészelünk, akkor most már nem nyit-
nak ránk tüzet az örök, mint eddig (igaz,
kicsit gyanúsabbá válunk, de ennyi még
belefér). Ugyanakkor a szkripteltség
miatt még mindig találkoztam ret-
tentően illúzióromboló megoldásokkal:
az egyik pályán például véletlenül ki-
csit messzebb robbantottam fel egy
pokolgépet a kiszemelt áldozatomtól,

MINTHA TE IS OTT LENNÉL

A Hitman helyszínei mindig is híresek voltak kidolgozottságukról, eredeti hangulatukról, ez pedig nem véletlen, ugyanis mindegyiket valós utcákról és épületekről mintázták és aztán ezt alakították át a játék igényeinek megfelelően. Hogy ez mennyire egyezik az eredeti helyekkel, azt akár a legelső Hitman, vagy a Contracts alapján is lemérhetjük, ha elmegyünk a Gellért szállóba, ugyanis a mi budapesti szállónk átalakított játékbeli változatában is nyomulhatunk a 47-essel. Ezen a két képen épp annak kulisszatitkaiba nyerhetünk bepillantást, ahogy a Gellért (a játékban „Gallárd”) szálloda különböző részeit kidolgozták a készítők a Hitman: Contracts-hoz.



és mivel a MI arra nem lett „meg-
tanítva”, hogy ilyenkor idegeskedjen,
ezért csak ott állt, a füle botját sem
mozgatva, miközben egy fél méterre
tőle ropogott a tűz a félresikerült me-
rénylet után... (Nem, nem volt süket.)
Kicsit zavar még az is, hogy bizonyos
NPC-k szkriptjeik révén valahogy úgy vi-
selkednek, mint a szellemvasutakban
a rémek: megadott időközönként min-
dig pontosan ugyanazt csinálják. A már
említett playboy-gyilkos pályán pél-
dával a bombázó csajszi, szabályos idő-
közönként ült le az izompacsirta fickó
mellé a jakuzziba, hogy megkérdezze,
hogy ne menjenek-e du... dumálni va-
lahova, erre a férfi közölte vele, hogy
„nem, hagyjámá”, most nem!” és jól szá-
jon vágta szegény leányzót. A nő erre ki-
szállt a vízből majd körülbelül 4-5 perc
múlva visszajött és az egész jelenet
megismétlődött – egészen addig, amíg
rá nem jön a kedves játékos, hogy mit

kéne itt alkotni. Lehet, hogy csak én va-
gyok így vele, de szerintem ez az ilyen
szinten szkriptelt MI már nagyon old
school, és ha valahonnan, akkor innen
hiányzik leginkább egy Oblivion-szintű
mesterséges intelligencia, ahol minden
polgár élte a kis saját életét. Az MI kidol-
gozása tehát némileg csalódást okozott,
de mindez semmi ahhoz képest, amit a
játék mentéseivel műveltek a készítők...

AMIRE NINCS „MENTSÉG”...

Az I/O Interactive mindig is híres volt ar-
ról, hogy rühelli az állásmentéseket és
szíve szerint az összes pályát előlőről kez-
detné a szerencsétlen játékoskal, ami-
kor Hitman meghal. Pontosán ez történt
az első résznél is, és hihetetlenül ide-
gesített mindenkit, aki nem volt alap-
ból mazochista beállítottságú. A má-
sodik részre ezért a készítők vették az
adást, és a totális mentéshiány helyett



Bumm a fejre...

limitált save-eket engedélyeztek. (A nehézségi szint alapján többet, vagy kevesebbet.) Ez szerintem remek kis rendszer, úgyhogy nem értem, mi a rákért kellett kiszedni annak a lehetőségét, hogy a játékból való kilépés után visszatölthessük a pályák közbeni játékállásokat?! Ergo, ha már álmos vagy, esetleg nem találsz valamilyen tárgyat, vagy személyt a továbbjutáshoz, és már unod, vagy véletlenül kifagy a játék, akkor a következő betöltéskor kezdheted előlről az egészet. Nem tudom, ki volt az Einstein, aki ezt a retardált rendszert kitalálta, de csak gratulálni tudok neki... (Ettől ugyanis maga a játék effektíve nem lett nehezebb, csak idegesítőbb.) Nem szándékos szívatás, egyszerűen „csak” bug, hogy bizonyos hangkártyáknál (mint például az én Realtek AC 97-es alaplap hangketyerém) a játék úgy kimered, mint a hal szeme, hogy aztán szépen kivágjon a desktopra. Ez szerencsére nálam csak egyetlen helyen fordult elő (az operációs pályán) ott viszont minden alkalommal. (Gondolhatjátok, milyen boldog voltam, amikor emiatt kellett mindig előlről kezdeni ezt a pályát...) A készítő a cikk megírása (és a Blood Money boltokba kerülése) előtt még gyorsan kiadták az 1.1-es javítást, de talán mondanom sem

kell, hogy ez a hiba bent maradt. Ez a patch egyébként legalább a frameratén és az ATI kompatibilitáson javított, úgyhogy azt nem számoltam bele a végső százalékba, hogy az eredeti verzió enyhén szólva nem dicsekedhetett a szagatásmentes grafikájával a rossz optimalizálás miatt. (A patch óta ezen a téren teljesen okés a játék.) Végül a legnagyobb problémám valahogy a játék fegyverhasználatát érintő belső logikájából fakad... Mivel a legtöbb gyilkosságot úgyis csendesén érdemes elkövetni (hiszen ezért jutalmaz a legtöbb dellával az ügynökség), ezért a hangtompítóval felszerelt silverballer pisztolyainkon kívül semmi értelme más lőfegyvert használni – sőt, igazából még enélkül is remekül meglennénk. Legalább egy olyan helyszínt rakhattak volna a játékba a készítők, ahol a kedvenc távcsöves puskánkat igénybe vesszük, de még ennek az öröme sem adott meg (kivéve a legelső, vidámparkos

oktatópályát.) Mondjuk, végül eljutunk egy olyan helyre, ahol muszáj mindenkit kivégezni, aki él és mozog, de ez nem igazán kárpótol a többi helyszínért. (És itt meg elveszítjük valamiért az upgrade-eket a silverballerjeinkről, pfff...) Éppen ezért igazából semmi értelme feltápolni a silverballer pisztolyainkon kívül semelyik fegyverünket sem, így némileg értelmet veszti az is, hogy azt figyeljük, mennyi pénzt kapunk a megbízatásokért. (Legfeljebb a rossz hírnév csökkentése miatt van jelentősége, de az annyira nem kerül tetemes összegbe.)

A JÁTÉKTÖRTÉNELEM LEGNAGYOBB CSATTANÓJA

Hibái ellenére a „végére” (háhá!) hagytam azt az érvet, amelyért mégis mindenképpen, mindenkinek érdemes végigvinnie a *Hitman: Blood Money*-t, akár ki van békülve kisebb-nagyobb hibáival, akár nincs. A készítők ugyanis minden időnk legszellemesebb befejezésével fejelték meg a játékot. Sajnos nem mondhatok róla semmit, hiszen azzal nyilván lólóném a poént, de mindenesetre érdemes már a lelegejétől sasolni a főmenüt és figyelni a sztorira...

Sajnos a *Hitman: Blood Money* zseniális csattanója ellenére sem váltotta meg a világot. Bár a film noiros hangulat, a gyönyörű és változatos pályák, illetve az a cinikus humor, ami az egész játékot átítatja, például az egyébként kicsit sablonos sztorijú *Chaos Theory* fölé emelhetné, de a még mindig bizonytalanul, illetve gyakran elképesztően idiótán viselkedő MI, a különféle technikai problémák, a retardált save-rendszer, illetve a már említett egyéb gondok miatt mégsem üti meg a splinter celles mércét. *Hitman*, illetve a lopakodós játékok rajongóinak azért feltétlenül alapjáték, de én még mindig várom a kopasz gyilkos kiagyalóitól az igazi átörést...
Bad Sector



HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1,5 GHZ	AMD 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON X800 GTO

Az 1.1-es patch után már tükörsimán futott, az AC97-es alaplap hangkártyámmal viszont továbbra is fagy az operációs pályán.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ A szokásos fanyar humorú, cinikus hangulat	GRAFIKA	9
▲ Látványos next-gen grafika	HANGOK	10
▼ Kiseb-nagyobb technikai malőrök	IRÁNYÍTÁS	7
▼ MI logikátlanságok	HANGULAT	10
	KIHÍVÁS	9
	SZAVATOSSÁG	8

BAD SECTOR VÉGSZAVA:

A legújabb *Hitman*, most is egy igazán kegyetlen, cinikus, intelligens bérgyilkos játék. Dögös next-gen grafika, pár új mozdulat és gyilkolási módszerek.

85%

ÉS A TÖBBI:

<i>Splinter Cell: Chaos Theory</i>	95%
<i>Hitman 2: Silent Assassin</i>	90%
<i>Hitman: Contracts</i>	84%



Ilyen angyalokát szerintem sokan felraknának a karácsonyfájukra...



EXTRA JAVÍTÁS, TRAINER A DVD-N TIPPEK A 100. OLDALON

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTEKA: BALLISTICS, BANDITS, PHOENIX RISING

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

A Rainbow Six Lockdown populáris butítása után lélekben már készültünk ugyanarra a konzolszagú hiányérzetre a hasonlóan nagy múltú szellem osztag kapcsán is. Hát... szeretnék még pár ilyen kellemes csalódást.

Ejtőernyős ugrás egy sokmillió mexikói nagyváros felett. Semmi bevezető, semmi tutorial, belerázódunk majd ahogy megkeressük szétszóródott társainkat a lepukkant építmények között. Házak amerre a szem ellát, de nem ám textúra: mind kirajzolva, a felhőkarcolóktól az utolsó bodegáig. Zuhanás közben

sisakunk kijelzőjén megy az eligazítás, tévés bevágással, de a figyelmünket úgyis elvonja, hogy ebből itt már nem lesz kezdő animáció. Ahogy elmaradnak ugyanis a felhők, és a dobozokon egyre több részlet rajzolódik ki, nyitjuk az ernyőnket, lábunk kileng oldalra, és becélzunk egy autópályát, ott szépen ki lehet futni az ugrást. Ernő

le, a fegyver és a társaink irányát jelző HUD feljön, indulhatsz, amerre érzed. Ennyit az első benyomásról: végre ismét egy olyan fejlesztővel van dolgunk, aki tudja, hogy az megismételhetetlen.

JOBB, MINT AZ EREDETI

Persze nyilván nem mehetünk bármerre, de a bejárható terület számottevően nőtt az Xbox360-as verzióhoz képest, ami a fejlesztett taktikai képernyővel karöltve a játékot visszavezeti úgymond a jól bevált régi Ghost Reconos irányvonalra, mondhatni ez a legjobb rész eddig. Az első benyomáshoz persze hozzátartozik az

Nincs szárnalmasabb látvány, mint egy betintázott gerilla a kertek alatt.



Ilyen helyen csak úgy otthagyni egy ilyen drága kocsi... Hát csoda, ha megrongálják?

több ellenfelet. Jobban belegondolva igazából mindenki ellenfél Mexikóvárosban, így aki mozog, az lőhető, mert nagy szerencsénkre civilek nem mász-

MINDENKI ELLENFÉL MEXIKÓVÁROSBAN, SZÜKSÉGÁLLAPOTBAN CIVILEK NEM MÁSZKÁLNAK AZ UTCÁN

több rejtekhelyet is biztosítanak. Meg kálnak az utcán szükségállapot



Tom Clancy's Sim City: a polgármester valójában egy gerillavezér... Jobb is lesz rendet tenni.



Mitchell kapitány az extrém sportok megszállottja. Specialitása tripla csavarral 50m-en nyitni, majd ellenséges hadoszlopban landolni.



Press. X to exit vehicle

Eltelt 50 év, mégis ugyanaz az érzés lehet, mint annak idején Saigon felett...



idején. Így is épp elég lesz megjelenítenie gépünknek azt az ezernyi részletet, a barikádokat és a felcsapó füstoszlopokat, valamint (a fejlesztők állítása szerint) az eredeti helyszíneket

mintázó városi részeket. Nemrég úgy jellemeztem a szintén ubisoftos *Rainbow Six: Lockdown*-t, hogy tökéletesen lineáris pályák, könnyen abszolválható ellenfelekkel, a taktikai rész pedig kimerül abban, hogy követnek minket a társaink, mi meg mindent lekapunk egyedül. Pozitívum volt viszont a rengeteg fegyver, és az egész kidolgozott multis rész, és elfutott full effect-tel is. Hogy miért említem most itt ezt? Mert ezeknek pont az ellenkezőjét kellett venni, hogy végeredményként a GRAW, egy valóban

realisztikus taktikai FPS jöjjön ki.

EXTRA ÉLETHŰ

S hogy miben merül ki a realizmus? Nem csak abban, hogy már a bemelegítő részben is számtalanszor fogjuk újratekinteni a játékot („köszönhetően” persze a konzolról örökölt automatizált ad hoc mentési szisztémának is), mert már ott olyan nehéz, hogy minden sarkot kúszómáshásban kell becserkészniünk – jobb is lesz ehhez hamar hozzászoknunk –, de a sebzdőési rendszer sem éppen az a kifejezett arcade kategória. Meszterlővész pus-

kánkkal méter vastagságú szilárd anyagot is átlőhetünk, így érthető, hogy ellenfeleink sem hatódnak meg attól, ha a számtalan fedezék egyike mögött állunk. Van olyan küldetés, ahol már a legelején a helikopterben ülve is lőnek ránk, mielőtt még lecsúszhatnánk a kötélén a némileg biztonságosabb nyílt utcára. Mindezek mellé a játék elsőként támogatja az AGEIA PhysX PPU-t (szerencsére nélküle is fut, lásd külön dobozban), de ez sajnos csak a jéghegy csúcsa, ha a gépigényt nézzük. Amire a nehézség mellett fel kell készülnie ugyanis minden lelkes játékosnak, az az elképesztő gépigény. Szándékosan nem írtam irreálisat, hiszen az összes létező modern feature-t támogató grafikát és a PPU nélkül is nagyrészt leszámolt fizikai hatások garmadáját valaminek nyilván meg kell oldania. Mindez azt jelenti, hogy a minimum konfigot maximum egy mosoly erejéig tekintsük meg, ha csak nem akarjuk felidézni a *Quake2* korszakot. Csak az arányok érzékeltetése végett: 512 MB RAM-nál kevesebbel szerelt VGA kártya birtokában fel sem ajánlja a

PREMIER: FIZIKAI KÁRTYA TÁMOGATÁS

A GRAW az első kiadott játék, mely használja az Európában még nem is igen kapható AGEIA PhysX kártyát. A játék nem erre épül, PPU nélkül is elfut, így ez nyilván csak kiegészítő effektet nyújthat: a tárgyak megszámlálhatatlan apró darabra robbannak, törmel-ékek reppennek pontosan kiszámított pályákon, a fák ágai hajladoznak (ez a legjobb!), a fa felületen átlóve pedig szilánkok szakadnak ki.



Aki plusz látványt vár, az garantáltan nem fog csalódni. Aki azonban arra számít, hogy gyorsabban fog futni vele a játék, azt el kell kerülnem: a járulékos teendő miatt kis mértékben ugyan, de tovább csökken vele a FrameRate. Aki a számszerű pizkos részletekre is kíváncsi, annak azt javasolom tekintse meg ehavi hardver összeállításunkat a témában.

Gyárlátogatás katonai helikopterrel, kerülni kell a feltűnést...





EGY SIKERTELEN SZELLEMLÉNY



1

A küldetés természetesen a fegyverszobából kezdődik, ahol egész osztagunknak megmondhatjuk, hogy ki mit vigyen magával. Előzetes útvonaltervező már nincs, de nem kell megijedni, menet közben bőven lesz alkalmunk ezt bepótolni.



2

Helikopter fog lerakni a gigászi méretű ellenséges város közepén. Miközben megy az eligazítás, az ablakon kinézve ugyanolyan kidolgozott házakat látunk, mint játék közben fogunk: azt az érzést kelti, mintha bárhol leszállhatnánk és bárhova elmehetnénk.

A GRAW remekül adja vissza a szükségállapot alatt lévő ellenséges városbeli életveszélyes hadműveletek feelingjét. Szinte vietnami hangulat, csak mindez a közeljövőben: a helikopter stimmel, a város pedig veszélyesebb néha, mint a dzsungel...



4

A helikopterről az előírásoknak megfelelően kioldják a köteleket, mely a rotor erejét megszegyenítően veri fel körülöttünk a port, ahogy a földre csapódik mellettünk. Ez itt az utolsó biztonságos pont a küldetésben.



5

A műholdas térképen bármikor megtervezhetjük és végrehajthatjuk embereink teendőit, mikor ki merre menjen, merre nézzen, akárhány lépcsőben. Ez ugyan még nem egyfajta God mód, de nem is sokkal gyengébb annál, messze a legfontosabb eszközünk lesz a játék során.



Half-life szerű jel a gépjárművön. Jobb lesz sietni.



7

Ellenfelek leszedve, persze a hátunk mögött lévő részt azért még megtisztítjuk. Nyílt terep, a kocsi-blokkákból adódó fedezék pedig ugyan nem annyira kevés, de nagyon előnytelen pozícióban van. Csak rosszabb ne legyen.



8

És be is következett a baj: ez nem városi park, ez egy ellenséges dzsungel! Számos ellenfél látszik, de sokat éppenséggel nem érünk vele. Majdnem nyílt terepen vagyunk, miközben biztonságos dzsumberjába rejtözve ló ránk fedezékből a fél város. Pánik indul!



Hát ennek a bulinak már löttek...



Nincs is annál szebb, mikor már a helikopterben ülve is kapom a lövést, mielőtt a pálya elkezdődne!

magasabb grafikai beállításokat, annyira értelmetlen lenne bepróbálni... Ehhez a játékhoz jelenleg nincsen olyan, hogy elég erős gép.

MEXIKÓVÁROS OSTROMA

Tom Clancy gondolom már biztos belefásulhatott az akciójáték sztorik gyártásába, a GRAW-ban a körülményekhez képest mégis igen korrekten és fordulatosra sikeredett az események láncolata. A nemzetközi problémák kapcsán Kanada, Mexikó, és az USA vezetői találkoznak Mexikóvárosban, de kataszt-



3 Egyszer csak lassul a heli, nyílik az ajtó, és hacsak nem előzzük be őket, társaink ereszkednek le előbb a kötélben. Nem kell kapkodni, jut még nekünk is ellenfél. Majd később, néhány lépés múlva.



6 Embereink utasítás nélkül is úgy állnak be, hogy lehetőleg minden irányt lefedjenek, az esetleges fedezékeket is kihasználva. Pozíciójuk, a küldetés pozíciója, és a már felfedezett ellenfelek mindenkori helye akár falakon keresztül is kijelzésre kerül. Éljen a GPS-es csúcstechnika!



9 Allen bizony végleg letette a távcsöves puskát. A radar jelzi a lövés irányát, látjuk is a sziluettjüket, de ez rajtunk ebben a helyzetben már nem segít. Egy kis taktikai ballépés, és tessék, a csapatnak talán már csak másodpercei vannak hátra.



rófa történik: mexikói lázadók ütnek rajta a konvojra, és előbbit megölik, utóbbi kettőnek pedig egyszerűen nyomra vész. Ezen a kritikus ponton bújhajtunk Scott Mitchell kapitány bőrébe, aki az amerikai hadsereg Ghost Recon nevű elit különítményének vezetőjeként kizárólag három társa, meg néhány jármű segítségével fog a dolgok végére járni. Ehhez tucatnyi küldetést kell teljesíteni, embereinket többnyire a városban, illetve annak külterületein utasítgatva. Ha nem spórolunk a kiadott parancsokkal, akkor általában igen hatékonyan oldják meg a különböző helyzeteket,

minden irányban maguktól is fedeznek, a dobott gránátjaink előtt pedig elvetődnek. Tökéletes AI persze nem létezik, így néha teljesen érthetetlen módon képesek elbénázni is a dolgokat, vagy csak úgy várni egy helyben. Mindez amúgy az egyébként nem zavaróan scriptelt ellenfelekre is igaz: van, hogy

becserkésznek minket kis kerülővel, de az se ritka, hogy csak bambán állnak tovább, ha a környékükön robban valami. Esélyeinken embereink meglepően jó hatékonyságát tekintve úgy javíthatunk leginkább, ha minél gyakrabban igénybe vesszük a példaértékűen jól kezelhető taktika térképét, ahol pontosan levezényelhe-

tünk bármilyen komplex hadműveletet: játék a játékban.

RAMBO IDE NEM ELÉG

A halálos sebződésrendszer kijátszásához társainkhoz hasonlóan a kűszást, mászást, oldalra kukucsalkást mi is igen gyakran fogjuk igénybe venni, mint ahogy a futást is (lehetőleg félmagas állásban), mely közben a fegyvert persze nem használhatjuk. Páncélozott jármű kiiktatását pedig alárendeltünk majd megoldja a kérésünkre, mi nem viszünk akkora fegyvert magunkkal: a választható arzenál nem túl nagy, de legalább

**» MESTERLÖVÉS
PUSKÁNKAL MÉTER
VASTAGSÁGÚ SZILÁRD
ANYAGOT IS ÁTLŐHE-
TÜNK «**



1. Nem kell térképre kapcsolni, hogy még meglévő társainknak parancsokat adhassunk, akár együtt, akár külön akarjuk.
 2. Borzalmas mennyiségű fedezék van, de szerencsére látjuk társaink, sőt felfedezett ellenfeleink szillettjét is.
 3. Az ellenes páncélozott járművek különösen halálosak, megfelelő emberünket kell kérni, hogy bontsa fel a konzervet.
 4. Alacsony beállításokkal gáz a növényzet, de közepesben már igen korrekt. A fizikai kártya pedig életre kelti az egész lombozatot...
 5. A Rainbow Six féle kurzor mintha kényelmesebb lett volna. Bár úgy talán már túl egyszerű lenne...
 6. Dinamikus fény-árnyék hatások mindenfelé, ahogy az egy modern shootertől el is várható. Legalább tudjuk mitől ez a gépigény.
 7. Reklám persze ide is kell... Köszönjük néked, Ubi!



Allen mesterlövész és mikrobiológus. Ő valóban kihasználja az extra méretű lencsét.

baj, annival is könnyebb nem igazán fedeztem fel egyéb problémát, és ezeket a játék fizikája úgyszólván kárpótolja, még külön PPU kártya nélkül is.

ÍGÉRETES, DE FÉLKÉSZ

Most jöhetne az egész megkoronázása, amivel egy csapatra sikerjé-tékká válhatna, egy extra adu ász, de az erőfeszítések sajnos – vagy szerencsére – jól láthatóan nem a multiplayer részre irányultak. Négy játékos tolhatja az egyébként élvezetes kooperatív

módban a küldetéseket, ez jól meg van csinálva, de kevés a kultuszjátékká váláshoz. A legjobb indulattal is csak bughalmazként jellemezhető integrált szerverkesőn túlvargódnak a másik lehetőség a 32 fős domination, ahol zónákat kell pontért foglalatnunk. Sok helyen látott és jól bevált koncepció, itt mégis valahogy nem igazán illeszkedik a játékméletbe. Nyerni ugyanis foglalással, azaz a logikusnak tűnő kempeléssel szemben rohángalással lehet ebben a szisztémában a legjobban, ami számtalan halállal jár, ergo fegyvert se igen érdemes vásárolgatnunk. És mindegyik van 5, azaz öt darab pályánk. Majd beosztjuk. Már csak a zenéről és a hangokról nem beszéltem, de erről elég annyi, hogy a grafikával egy szinten mozog minőségben, panasz nem lehet rá. A játékhoz hozzátenni sajnos már így sem tud többet, a két negatívum, a hatalmas gépigény, és a kezdőket elriasztó szívási faktor a leginkább meghatározó. Hamar kibukik az, ha valakinek nem ez a

stílus: ha nem megy el tőle a kedved már az első küldetésben, minden bizonytalansággal az utóbbi idők legjobb taktikai játékaiként fogod végigvinni.

KECSKE

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 733 MHZ	P4 3 GHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	RADEON 9800 PRO

1024-ben közepes részletesség mellett még épp játszható volt.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ realisztikus ábrázolás	GRAFIKA	10
↑ fizikai chip támogatás	HANGOK	10
↑ taktikai kihívás	IRÁNYÍTÁS	7
↓ kezdőket elriasztó nehézség és állásmentés	HANGULAT	8
↓ hatalmas gépigény	KIHÍVÁS	10
↓ kidolgozatlan multiplayer	SZAVATOSSÁG	8

KECSKE VÉGSZAVA:

Ha kihívást keresel erősnek hitt gépednek és persze magadnak is, ez a te játékod. Kitzinó visszatérés!

85%

ÉS A TÖBBI:

Counter-Strike: Source	94%
Battlefield 2	93%
Rainbow Six: Lockdown	82%

élethűen testre szabható. Ez amúgy még rendben is lenne, de nem értem, hogy a neve alapján lopakodásra kihelyezett osztag miért nem tud füstgránátot, meg egyéb bevált eszközöket vinni, miközben gránátvetők és géppuskák ugye beleférnek... A modellek kapcsán megkockáztatom, hogy a játék a maga stílusában minden korábbi vetélytársát ver, az egyetlen zavaró dolog tényleg csak az előző számunkban is említett Moonwalker bug, mely néha még mindig beüt. Ezt és az Al néhány nem túl zavaró hiányosságát leszámítva (ami egyébként nem is



Nyugodtan dobjátok a fejemre azt a bazi kötelet miközben tűz alatt vagyunk! Kis poéngyárosok...

Raktársöprő noteszgép akciók
89,900 Ft-tól, 0 Ft indulóval!

ACOMP
Számíthat ránk.

GERICOM
mobile world

**Kisöpörjük a
raktárunkat!**

0 Ft + 5,956 Ft / hó
BUDAPEST BANK THM: 24.42%

0 Ft + 11,459 Ft / hó
BUDAPEST BANK THM: 24.41%

GERICOM PHANTOM
129,900 Ft + 20% ÁFA

Egy új notebook típus a GERICOM-tól. A PHANTOM igazán mindent tud, amit a nagyok, de más gyártókhöz képest jelentősen kedvezőbb áron.

Intel Centrino technológia, legújabb generációs DVD író, bőséges memóriacapacitás. Csatlakoztassa kényelmesen eszközeit a 4 db nagysebességű USB portra és használja a DVD író ház mozijának elkészítésére.

A nagyméretű kijelzőn kényelmesen dolgozhat, de mégsem kell aggódnia a gép hordozhatósága felől, hiszen mérete és tömege kategóriájában a legjobb. Akcióknak keretében most kivételes áron megvásárolhatja vagy 0 Ft kezdőbefizetéssel részletre is elviheti.

- 15" XGA kijelző (1024x768)
- SIS 661GX + SIS 963L chipset
- Intel® Celeron-M 360 processzor, 1400MHz
- 512MB DDR-333 RAM
- 40GB merevlemez
- Double Layer 8.5GB DVD+/-RW DVD író meghajtó
- SIS Mirage grafikus rendszer, max: 64MB system ram
- S-Video kimenet
- 2x Mini PCI hely
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FaxModem V.90/V.92 beépítve
- 4x USB 2.0 port
- AC'97 2.2 hangkártya, SPDIF 5.1 kimenet
- Stereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső monitor, mikrofon, fejhallgató csatlakozó
- Li-Ion SMART 4400mah akkumulátor
- 355mm * 273mm * 36mm, 2.8kg, fekete színben
- 12 hónap garanciával

GERICOM PHANTOM Y
249,900 Ft + 20% ÁFA

A GERICOM legújabb notebookja Intel Centrino Duo rendszerrel. A 2006-ban megjelent Intel Core Duo processzor két különálló magot tartalmaz, melynek az extra nehéz feladatok sem jelentenek kihívást amellet, hogy még inkább energiatakarékos, mint elődei. Teljesítménye a Sysmark 2004 tesztprogram szerint 39%-al nagyobb, mint egy hasonló sebességű Intel Pentium-M egymagos processzoré. Az új NAPA chip rendszer már három normás (a/b/g) WLAN kommunikációval rendelkezik, így a világ bármely pontján hibátlanul használhatjuk a zsinór nélküli hálózatokat is. Az új fejlesztésű 15.4" X-Black kijelző 16:10 képaránnyal rendelkezik maximálisan 1280x800 felbontás mellett, így ideális bármely munkára vagy egy DVD film megtekintésére. Minden Phantom Y gép tartalmazza a legújabb generációs Double Layer DVD író és a WLAN kommunikációt is. Az adatok gyors betöltéséről egy villámgyors Serial ATA merevlemez gondoskodik. Ehhez a pompás kiépítéshez kategóriáján belül kivételes vételár párosul!

- 15.4" WXGA X-Black kijelző (1280*800)
- Intel® 945 GM + Intel® ICH7-M chipset, Dupla Magos processzor, 2 x 2MB cache
- Intel® Core Duo T2300 processzor, 1660MHz
- 512MB DDR2-533 memória
- 80GB SATA 5400rpm merevlemez
- Double Layer DVD+/-RW DVD író meghajtó
- Intel GMA 950 grafikus vezérlő, max: 128MB memória
- S-Video kimenet
- Wireless LAN Intel Pro 3945 (802.11a/b/g) beépítve
- 10/100/1000Mbit Gigabit LAN beépítve
- FaxModem V.90/V.92 beépítve
- 4x USB 2.0 port
- AC'97 2.2 hangkártya, SPDIF 5.1 kimenet
- Stereó hangszórók
- Windows magyar billentyűzet, Touch Pad
- Külső monitor, mikrofon, fejhallgató csatlakozó
- Li-Ion SMART 4400mah akkumulátor
- 355mm * 273mm * 40mm, 2.8kg, fekete színben
- 12 hónap garanciával

Windows XP Home OEM
magyar: +19,990 Ft

Hummer raktárkészlet
kisöprő ajánlat!

Szeretné egy igazán olcsó, de teljes értékű noteszgéppel meglepni családját? Itt a soha vissza nem térő lehetőség! A jól bevált Hummer sorozat utolsó szériáját meghökkenítő áron kínáljuk Önnek.

Az Intel chip rendszerrel és Intel processzorral rendelkező vadonatúj GERICOM Hummer gépeket 89.990 Ft + ÁFA-tól kínáljuk (1 év garanciával) amíg a készlet tart.

A Hummer gépeket kérje a Róbert Károly krt-i üzletünkben az eladóktól.

Néhány példa ajánlatunkból:

89.990 Ft + 20% ÁFA (0 Ft + 4,122 Ft / hó):

- 14" XGA kijelző (1024x768)
- Intel Celeron processzor, 2000MHz
- 256MB memória
- 30GB merevlemez
- CD-író + DVD meghajtó

99.990 Ft + 20% ÁFA (0 Ft + 4,584 Ft / hó):

- 15" XGA kijelző (1024x768)
- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- 256MB memória
- 40GB merevlemez
- CD-író + DVD meghajtó

119.990 Ft + 20% ÁFA (0 Ft + 5,956 Ft / hó):

- 15" XGA kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 processzor, 2600MHz
- 512MB memória
- 40GB merevlemez
- DVD író meghajtó

159.990 Ft + 20% ÁFA (0 Ft + 6,415 Ft / hó):

- 15" SXGA kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 processzor, 3060MHz
- 512MB memória
- 60GB merevlemez
- GeForce FX 5600 grafikus rendszer
- DVD író meghajtó

Nehezen tudom elképzelni, hogy bárki, aki kipróbálta annak idején a Rise of Nationst, ne szeretett volna bele azonnal. A *Civilization* és az *Age of Empires* remek ötletekkel feldobott elegye hatalmas siker lett, Brian Reynolds és csapata most mégis valami merészen újat eszelt ki.

RISE OF RISE OF

EXTRA WALLPAPER DVD5/DVD9
CHEATEK DVD5/DVD9

A *Rise of Legends*ben nyoma sincs a történelemből jól ismert népeknek, ezúttal fantasy díszletek közt élhetjük ki megalomán elfojtásainkat. Bár manapság már a fantasy játékokból is kezd kivészni a „fantázia” (ami, ha belegondolunk, meglehetősen lelombozó paradoxon), ez a világ egyedi, ahogy a játék során megismert három faj is - ettől pedig máris melegség költözik az egyseri teszter közzívibe. Persze sokan próbálták már elszakadni a „szexi elf csajszi cicipáncélban vs. vérszomjas nagy büdös orkonnás baltával” leosztástól (*Ajaj, mazur, ez nem valami „huncut” film címe lesz...? – Bad Sector*) de vagy nem merészkedtek elég messzire, vagy a farzsebből előrángatott fantasy lények egyszerűen nem voltak elég érdekesek ahhoz, hogy értékes órákat szánjunk terelgetésükre (emlékszik még valaki a *Total Annihilation*re és fantasy folytatására?) Számomra a *Rise of Legends* legnagyobb vonzerejét mindenképpen a mesés világ és a három mesterien felépített faj jelenti: érdekesek, játékmecanikai szempontból kellőképp változatosak, és mivel annyira azért nem eredetiek, hogy ne tudnánk mihez kötni őket, hangulatosak is.

MÁGIA ÉS TECHNIKA ÉS MÁGIA

A játék központi motívuma a technológia és a mágia összecsapása, Aio világában ez

minden konfliktus forrása. A vinci faj egyértelműen a technológiára épít: fő hősük (egyben a játék főhőse), Giacomo például maga is feltaláló. Épületeik, gépeik és járműveik mintha csak Leonardo da Vinci (tudjátok, a kódos csávó) tervezőasztaláról gurultak volna le: gőzhajtású tankok, hatalmas, bonyolult óraműként működő robotok, elképesztő repülő szerkezetek... mintha csak egy alternatív univerzum reneszánsz Itáliája elevenedne meg. Az alin azonban homlokegyenest a másik oldalt képviseli, hiszen ez a nép a mágiát preferálja: homokból, tűzből és üvegből készült egységeit mintha az Ezeregyéjszaka szerzője álmodta volna meg (miután valaki viccből egy duplacséppes Hoffmant rejtett a baklavájába...). Hogy teljes legyen a kép, a maja-azték hangulatú cuotl az első két faj érdekes elegyét alkotja: persze nem a töriből ismert aztékokra kell gondolni, hanem például az Erich von Däniken-könyvek titokzatos, űrből érkezett népére. A mágikus életre keltett szoborhadserg és orbitális pályán keringő Halálcsillag-lézer (pew-pew) náluk simán megfér egymás mellett, szóval jó arcok.

KULTURÁLIS ÖRÖKSÉG

Mielőtt azonban rátérnénk az újításokra, lássuk, milyen elemek köszönnek vissza a Rise of Nationsból. Városokat ezúttal sem a semmiből húzunk fel, előre meghatározott ellenséges vagy semleges településeket kell elfoglalnunk, majd igény szerint kibővítenünk (hogy miképp is fest ez, külön dobozban lehet megcsodálni). Ezen felül most is kiemelt fontosságú birodalmunk

ÉG A VÁROS, ÉG A HÁZ IS

A pályákon elszórva számtalan semleges épületet is találunk, melyeket semleges egységek védenek. Ilyenek például a zsoldosok táborai, ahol kisebb seregeket vásárolhatunk magunknak, vagy a kincstárak, melyek a befolyó nyersanyagokhoz adnak hozzá, de semleges városokat is találunk. Hogy miképp tesszük rá mancsunkat ezekre az épületekre, rajtunk múlik. Irreális összegekért felvásárolhatjuk őket, de ha karavánjaink rendszeresen látogatják őket (a vinci és alin karavánok automatikusan ingáznak a városok között, de mi is adhatunk nekik úticélt) az összeg folyamatosan csökken. Ha eléri a nullát, a város vagy épület önként és dalolva csatlakozik hozzánk - ez azért is örövendetes, mert ilyenkor a védelmükre kirendelt egységeket is megkapjuk. Aki ezt nem várja ki, persze lerohanhatja őket: először ki kell irtani a védőket, majd le kell rombolni magát az épületet. Az ilyenkor megjelenő fehér számok azt jelzik, épp hány katonára kellene ahhoz, hogy szélsébesen elfoglaljuk az épületet - ha nincs annyink, hát lőjük amíg egyben van. Az épület nem pusztul el: megjelenik egy fehér zászló, és a város (avagy épület) hamarosan a miénk lesz. Ezután hogy maximális határfokon teljesítsen, elkezdhetjük megjavítani, de közben már a bővítésnek, az új districtek felhúzásának is nekiláthatunk - új városban ez mindig sokkal olcsóbb.



„Ezzel az ócskavas-sal jöttem el idáig? Maga bátrabb, mint gondoltam.”



NATIONS LEGENDS



határa, mely városaink számától, épületeink helyétől és egyes fejlesztésektől függően folyamatosan változik. Ellenséges területen katonáink folyamatosan sebződnek, ahogy az ellenfél egységei is, ha a mi kertünk alatt ólálkodnak - hogy milyen mértékben, az a vonatkozó „tudomány” fejlesztési fokának függvénye (de természetesen minden népnek megvan a maga trükkje arra, hogy legalább részben mi képp védekezzen ellene). Itt is kell ugyanis kutatni: minden nép négy tudományágot fejleszthet

egyre magasabb szintre. Hogy pontosan mit, az minden nép esetében

eltér, ahogy az is, hogy pontosan milyen bónuszokat adnak, ezeket most nem sorolnám fel, remélem nincs harag. Visszatér a körökre osztott részt jelentő „Conquer the World” mód is, igaz, a három faj saját kampányaihoz szabva és leegyszerűsítve. Semmiképp sem használnám a „lebutított” kifejezést, inkább csak más... továbbra is jobban motivál arra, hogy hajnal fél három tájban is bevállaljunk még egy pályát, mint bármilyen más RTS. Működését szintén kü-

lön dobozban szemlélhetitek meg, mert hát mit tegyek, szeretem a dobozokat.

ÚJ A NAP ALATT

Az iméntiek után remélem senki sem rója fel a Rise of Legendsnek, hogy túl sok elemet emelt át elődjéből - én legalábbis biztosan nem. Egyrészt sikerült a legjobb dolgokat áthozni, másrészt akad épp elég újdonság ahhoz hogy érezzük, nem csak a ficsőrlistához akartak még két sort hozzávágni. Pazar ötlet például a különféle do-

minanciák bevezetése. Lényege, hogy az a játékos, aki egy meccs során valamilyen fel-

marabb - vagy hatékonyabban - teljesít ellenfelénél, bónuszokat kap: a katonai dominanciával járó képességet (az ellenfél valamelyik egységét a mi oldalunkra állíthatjuk) az nyeri el, aki adott idő alatt a legnagyobb hadsereget hozza létre (előre, zergék!), a tudományos dominancia eléréséhez viszont a kutatásban kell jeleskednünk: jutalom gyanánt felmentőseréget idézhetünk magunknak, melynek taktikai jelentőségét nem is kell hosszan esznelni.

A nyersanyag dominancia feltétele sejtethető: bányászni és kereskedni kell orrvérzésig (az előző rész hat nyersanyaga helyett most csupán kettőt találunk, bár a cuotnál nem pénz van, ott energiát kell termelni) hogy miénk legyen a legtöbb felhalmozott timónium és pénz (mondom, energia), cserébe segélycsomagokat dobhatunk le sérült egységeinknek. Végül pedig a taktikai dominancia lényege, hogy taho módon rászálljunk az ellenfél karavánjainak, bányászainak és bányáinak módszeres pusztítására - ezért jár a legdurvább skill, a tűszünet, melyet aktiválva a katonák rövid ideig csak állnak és dühödten bámulják egymást, harcolni nem lehet. Utánpótlást persze gyárthatunk közben, de olyankor

is jól jön, ha tartalék hadtesteket akarunk sértetlenül átszalajtani a térkép túlsó feléről. A négy dominanciával járó képesség csatákat dönthet el, ezért sem mindegy, ki szerzi meg őket. Annyira persze ravasz a rendszer, hogy egy-két dolognál többre ne tudjunk ráállni, így nem fenyeget az a veszély, hogy valamelyik játékos zsinórban megszerzi mindet. Multiban ráadásul látható, hogy ki milyen messze jár a céltól (azaz adott dominancia elnyerésétől) így kiokoskodhatjuk ellenfelünk taktikáját: ha látjuk, hogy ezerral harácsolja a nyersanyagot, valószínűleg még nem rendelkezik nagyobb sereggel és kutatásra sem igen költethet. Ha azonban aggasztóan jól halad a katonai dominancia felé, akkor ta-

» MÁGIKUS SZOBOR- HADSEREG ÉS ORBITÁ- LIS PÁLYÁN KERINGŐ HALÁLCSILLAG-LÉZER (PEW-PEW) «

Elképesztő, hol tart már ez a talján technika.



A STRATÉGIAI TÉRKÉP

A három kampány mindegyike egy-egy stratégiai térképen zajlik. Jelentősége nem merül ki abban, hogy egyik küldetésről a másikra lépeggessünk, valóban lehetőséget ad a taktikázásra. Minden egyes mező egy-egy város és egy ahhoz kapcsolódó küldetés, némelyik könnyebb, másik nehezebb, akadnak egészen egyszerűek és persze összetettebbek is. A kihívás mértékét a mező feletti szám jelzi, mellette látható még, hogy milyen extra erő nyerhetünk a sikeres küldetéssel (ezek a cikkben emlegetett dominanciákkal járó képességek - számuk limitált, de bármikor felhasználhatjuk őket) illetve milyen erőforrást: katonai és tudományos pontokat, pénzt vagy tapasztalatot. A stratégiai térképen ugyanúgy fejleszgethetjük városainkat, mint a küldetések közben, ennek körvonalai mindhárom faj esetén azonosak. Amerre csak járunk, érdemes fejleszteni a városokat, mert attól függően, hogy milyen épületek találhatók rajta, a közeli mezőkre (nyilván arra megyünk majd tovább) támogatást küldenek, egységeket, vagy pénzt.

KATONASÁG

Ez határozza meg, hogy milyen kezdő sereggel látunk neki a küldetéseknek. Minden választható egységnek előre megszabott pontértéke van és a rendelkezésünkre álló költségvetésből megpróbálhatjuk összerakni a lehető legütőképesebb csapatot. Minél változatosabb, annál jobb - a játék is erre sarkall, ha egy adott egységből többet is kérünk, a másodikat már drágábban kapjuk. A kampányok második felében már impresszív sereggel kezdjük a küldetéseket, így küldetések elején nem kell a város körül totyorgogni, rögtön kimerészkedhetünk a vadonba.

PÉNZ

A rendelkezésünkre álló pénzből a fenntartásunk alá tartozó városokban új épületeket húzhatunk fel (pontosan úgy, ahogy a küldetések során is fejlesztjük városainkat). Ezek mindegyike adott típusú pontot termel - kivéve a palotát, mely mindháromból egyet. Érdemes eleinte főleg piacokat építeni, hogy döljön a pénz, később is nekiláthatunk építeni-szépíteni a városközpontot. Minden körben annyit építünk, amennyit csak akarunk, pontosabban amire futja pénzünkből - de sejtethető, hogy amint miénk a fél világ, már ömlenek majd a pontok.

TAPASZTALAT

A hősök szerepe szinte felbecsülhetetlen a játékban, pusztán azzal, hogy melyiküket választjuk, teljesen más stratégiák nyílnak meg előttünk. Hőseink extra (aktív és passzív) képességeit mind magasabb szintre fejleszthetjük, sőt, újakat is vásárolhatunk nekik. Mivel nem olcsó mulatság, ezt is érdemes alaposan átgondolni. Menet közben új hőseket is nyugodtan be lehet váltálni, kezdetben hiába alacsonyabb szintűek, mint veteránjaink, érdemes azonban félretenni nekik tartalék pontokat.

KUTATÁS

A játék mindhárom faj egységeit három csoportba sorolja, minden csoporton belül számtalan lehetőséget találunk a fejlesztésre. Ha jól gazdálkodunk, már viszonylag hamar kifejlesztetünk néhány igazán ütős egységet, így a későbbiekben érdemes körüjük szervezni stratégiánkat. Mivel ehhez tökéletesen át kell látni harcrendszerünket, jobb inkább kivárni - a durvább egységekre (mint a vinci juggernaut) pedig érdemes spórolni, nagyon megéri.

lán érdemes szélsébeben kiépíteni bázisunk védelmét... Mindez az egyjátékos kampány során másképp működik: a dominanciákkal járó képességeket a világtérkép adott területeinek elfoglalásával szerezhethetjük meg. Na persze, úgy egyszerű.

MESE, MESKETE

A sztorit maga Brian Reynolds kalapálta, ami már a Sid Meier's Alpha Centauri története miatt is kapott hideget-meleget. Valószínűleg ez sem tetszik majd mindenkinek, de nekem tökéletesen megfelelt (ahogy az Alpha Centauri sztorija is - veled vagyok, Brian!). A narráció néhol tempósabban halad, máskor kicsit eltűnik szem elől és csupán arra korlátozódik, hogy két csatát összekössön, de sekélyesnek semmiképp

sem nevezném. Inkább azért tűnhet annak, mert a három kampány harmincválhány pályája során nem minden helyszínen történik olyasmi, ami igazán továbblétező vagy árnyalná a történetet. Bár számtalan nagyon hangulatos és ötletes küldetéssel találkozunk, akad néhány egyszerű daralós is. Ettől függetlenül érezhető, hogy a történet fontos volt a készítő számára, meglepően gyakran kapunk renderelt vagy belső engine-es mozikat, és bármilyen egyszerű konfliktussal indul az egész sztori (Venucci gonosz dózséja talál egy titokzatos artifactet, majd megöli érdeklődő hősünk bátyját) később azért jócs-

kán akadnak csűrök és csavarok. Néhány küldetés pedig egészen eredeti, ami jól jellemzi a Rise of Legends játékmenetének flexibilitását. Egyik kedvencem az alin kampány egyik pályája, melyet a demóban TI is kipróbálhattatok: egy várost kell megvédenünk a szalamandrák támadásától, akik sötétedés után azonnal ostromra indulnak ellenünk. Pirkadatig nincs is más dolgunk, mint folyamatosan visszaverni őket (a jobb felső sarokban látunk is egy számlálót) akkor viszont ellentámadásba lendülhetünk, felkutathatjuk fészket és kifűstölhetjük a nyavalyásokat. Ehhez hasonló megoldásokkal több alkalommal is találkozunk, de akad olyan küldetés is, amikor mi döntjük el, hogy egy épp dúló konfliktusban kinek az oldalára állunk: döntésünktől függően kell egy kastélyt megvédenünk, vagy épp elfoglalnunk, máshol egy váratlan bossfight (!) szakítja meg menetelésünket (például egy stadion méretű robotpók), netán főhősünk, a drága jó Giacomo kattan be a sivatag közepén és míg össze-vissza botorkál, kénytelenek vagyunk a nyomában loholva irtani a helyi faunát, felne falják a jobb napokat látott taljánt.

tozatosak - aki azonban meg sem várta ZeroCool cikkét és máris beszerzett egy AGEIA PhysX chipet, az egy patch letöltésével ultrabrutál robbanásokat kaphat. Ha akadási feltétekről a grafika beállításait, lesz az nagy álmélkodás, mert a Rise of Legends egyszerűen mesés - más kérdés, hogy gyermekkorunk mesedélutánjainak diavetítése is visszaköszön majd (Misi mókus, János vitéz és a többiek). Sajnos a tökéletes grafikához és hangokhoz jelentős áldozatokat kell hozni, például bankot rabolni és beruházni egy erőműbe. Persze közepes beállítások mellett is pofás a játék, a menüben pedig részletesen testreszabhatunk mindent, hogy megtaláljuk az arany középutat. Kiemelten érdemes ügyelni például a hangokra: ha nem használjuk ki az összes hangcsatornát, akkor néha kimaradnak bizonyos effektek. A hangok egyébként nem különösebben kiemelkedőek, ahogy a zene sem: néhol klassz, néhol észre sem lehet venni, néha azonban teljesen elűti a játék hangulatától. A szinkronizál szerencsére nincs gond.

RAVASZ EZ A GÉP, RAVASZ...

Bár az MI nem képes túllépni néhány alapvető RTS-betegségen (útvonalkeresés, brühhühü) összességében mégis meggyőzően teljesít. Mivel a nehézség kampány közben bármikor módosítható, hamar megtalálhatjuk a nekünk tetsző fokozatot. A hősök profin használják képességeiket



A hős Distrizio becsülettel megoldozik azért, hogy méltó legyen nevére



1. Így jár, aki beosztó: a dominancia képességek csak gyűlnek, egyjátékos kampányban sorban kapjuk őket. Óvatos duhajok „rainy day”-ekre tartogatják őket, egyszer csak jól jönnek majd... A jobbszélső ikon az alin „faji” képessége, a hadsereg idézése. 2. Az alin „mágikus dobozát” együtt terelgethetjük hadseregünkkel, s ugyan támadóerővel nem rendelkezik, a hatókörébe tartozó egységeket védi az ellenséges területen esedékes sebzdődéstől. A földön végigfutó lila csík jelzi a határt. 3. Üvegtrigris helyett üveg-sárkány: a tooltip szerint másik üvegsárkánnyal érdemes ellene menni. Haha, nagyon vicces, honnan vegyünk olyat? Majd izomból megoldjuk. 4. A hősök közül Arri, a mediterrán szépség mellé érdemes volt Venzát, a kalózeányzót is lehívni, elvégre a légi egységek minden esetben hatékonyak légi egység ellen. (Kivéve a bombázó ostrom zepelineket...)



Előre, hős fiaim, a Szent Csavarkulcs áldása kísérjen benneteket harcotokban!

és mivel a játékban minden oldal hamar ki-játszhatja a fog of wart (a vinci hatalmas távcsövet építhet, melyet a térkép azon pontjára irányíthat, amelyikre csak akarja, az alin pedig a Land of Lore tudományának kutatásával teheti láthatóvá az egész tér-

képet) még az az érzésünk sincs, hogy csal. Ha védelmünknek gyenge pontjai vannak, biztosak lehetünk benne, hogy kihasználja, ha pedig pénzt nem kímélve bevédjük az egyik oldalt, esze ágában sem lesz arról támadni. Mindenképpen közepes vagy ne-

héz fokozaton érdemes játszani, feltéve hogy nem könnyed délutáni rombolás a célunk. Ég és föld a különbség, nehéz fokozaton pedig egyenesen öröm, ahogy élet-halálharcot vívunk minden egyes fűszálért.

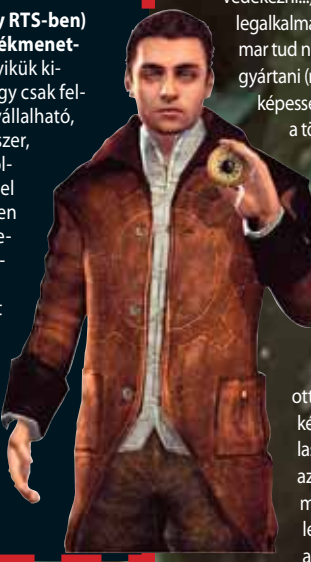
HÁLÓRA FELI

A Rise of Legends multiplayer része... érdekes. A technikai háttér persze teljesen profi (chatsobáktól kezdve a guildes garázsig minden van), de azt megjósolhatjuk, hogy ez a játék sosem lesz WCG versenyszám, egyszerűen azért, mert egy meccs itt teljesen más tempóban zajlik, mint ahogy azt a profik megszokhatták a Warcraft III vagy akár a Warhammer 40K esetében. Nincs „nyerő” nyitás vagy tuti taktika, a harcok oly sok mindentől függenek, hogy nehéz is lenne ilyet megállapítani. Hiányos a sérülésrendszer is, mert ugyan a tooltipok finoman utalnak rá hogy adott egység például inkább sok kicsi ellen megy sokra, (a glass golemnél éppenséggel konkrétan leírják, hogy glass golemmel érdemes ellene védekezni...). Rushra az Alin lenne a legalkalmasabb, lévén nagyon hamar tud nagyon sokféle egységet gyártani (még szerencse hogy fajti képességét, a hadsereg idézését a többiekéhez hasonlóan

először ki kell fejlesztenni), a vinci azonban a clockwork emberek és a gőztankok miatt hamar szerezhet erős egységeket is. Aki pedig a defenzívebb játékokat kedveli, azoknak ott a cuolt, akiknek egyébként nincs is igen sok választásuk, mint kibekkelni az első néhány perct, mivel igazán csak felfejlesztve ütőképesek. Akkor azonban durván... Szóval a

„SZÚK ITT A TÉR ENNYI NAGY HŐSNEK”

Bár messze nem eredeti ötlet (főleg fantasy RTS-ben) de remekül illeszkedik a sztori-vezérelt játékmenebe, hogy ezúttal hősöket is kapunk. Némelyikük kiemelt szereplője a történetnek, mások épphogy csak felbukkannak, de szinte mindegyikük bátran bevállalható, izgalmas karakter. Multiban kontrollált a rendszer, egyjátékos kampányban azonban csak úgy dőlnek a furábbnál-furább fazonok, egy idő után el is borít a bőséges zavara, annyian lesznek. Minden hős fejlődik (nagyon lassan), nagyon durván sebez, számtalan fejleszthető aktív és passzív képességekkel rendelkezik, melyek harc közben válnak igazán jelentőssé, de olyan bónuszokat is adnak, melyeknek békeidőben is hasznát vesszük (plusz pénz, olcsóbb épületek, nagyobb sebzésű katonák, légi egységek vagy ostromfegyverek...) Sajnos kénytelenek leszünk váltogatni közöttük: az első hős ugyan a legtöbbször adott (egyjátékos módról van szó, multiban nem) de minél többet „hozunk le” annál többet kerülnek. Persze van, amikor előre ki kell választanunk hármat, máskor pedig váratlanul fut be valamelyikük, ahogy a sztori diktálja - olyankor lehet örülni.



...és beköszöntött az ezerkettedik éjszaka...

RoL multija inkább a komotósabb játéknak kedvez, de legalább földi halandók is siker-élményhez juthatnak, ha ügyesen keverik kártyáikat. Ami viszont kimondottan fájó pont, a kampányok során a leggyakrabban sajátjainkhoz hasonló egységek ellen küzdünk. Vinci oldalon a dözse seregei ellen, az alinnal a dark alin ellen... De legalább lesz mivel kísérletezni multiban.

ZÁRSZÓNAK IS EGY A VÉGE

Ezer oka lehet annak, ha egy játékot azonnal megszeretsz, ahogy annak is, ha fél óra után dühösen törölöd az egészet. A Rise of Legends merész dizájnya valószínűleg nem mindenkinek jön be, de aki a képek alapján érdekesnek találja, az nem fog csalódni benne. Egyjátékos része, melyhez hasonlóval a Warcraft III óta nem találkoztam, lebilincselő, multiban pedig kellemes változatoságot jelentenek az újdonságok a megszokott RTS-mechanizmusokhoz képest.

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 1,4 GHZ	PIV 3 GHZ
256 MB RAM	2 GB RAM
64 MB VGA	ATI X800 XL

A tesztkonfigon max grafikán durván szaggatott, baromi gépigényes, a hangsvókat azonban mindenképp érdemes felhúzni, különben kimaradnak bizonyos effektek. Néha kifagyott, olyankor apróbb anyagi károkat okoztam a lakásban, nem tesz semmit. (Érdemes mentetgetni.)
Ja és a legfontosabb: ha véletlenül akad egy AGEIA PhysX kártya a gépemben, akkor spuri letölteni a patchet és a játék már is támogatja.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Egyedi hangulat	GRAFIKA	10
↑ Gyönyörű grafika	HANGOK	7
↓ Jópofa sztori	IRÁNYÍTÁS	9
↓ Hatalmas gépigény	HANGULAT	10
↓ Útvonalkeresés	KIHÍVÁS	10
	SZAVATOSSÁG	9

MAZUR VÉGSZAVA:

Az utolsó részletig átgondolt, remekül felépített stratégia, izgalmas, egyedi világgal és érdekes fajokkal. Legnagyobb RTS-élményem a Warcraft III: TFT óta.

90%

ÉS A TÖBBI:

Age of Mythology	94%
Rise of Nations	93%
Warcraft III: TFT	93%



EXTRA ▶ CHEATEK A 94. OLDALON
TRAINER DVD5/DVD9

SIN EPISODES EMERGENCE

Játéktörténelmi pillanat ez, tisztelt hölgyeim és uraim, nem is tudom, hova legyek nagy megindultságomban. Hiszen azért gyűltünk itt ma össze, hogy megünnepeljük a tévés sorozat és régi cimboránk, a számítógépes játék házasságát, az eseményeket kicsit felpörgetve pedig első gyermeküket, a Sin Episodes: Emergence-t is üdvözljük.

A mikor a Valve először bejelentette, hogy a *Half-Life 2* kiegészítői mellett az újjáélesztett *Sin* franchise is epizódokra bontva érkezik majd, nem is tudtam igazán, hogy mit gondoljak. „Jó lesz ez nekünk? Anyátok? Nem kéne rendelni egy pizzát?” - efféle vészterhes gondolatok kavargtak fejemben. Sőt, miután végigjártam az *Emergence*-t (alig több, mint négy óra alatt, pedig igazán öregbáncis tempóban haladtam) még bizonytalanabb vagyok, mint eddig. Tetszik, nem tetszik, a játékipar most ebben látja a fantáziát: már mások is lecsaptak az ötletre - de a jelenséget itt inkább nem boncolgatnám, mivel E3-as összeállításunkban is kitértünk rá. Inkább lássuk, miképp fest az ötlet a gyakorlat-

ban, ha már szegény *Emergence* lett az első fecske. Meg a kísérleti nyúl.

AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

Egy ilyen játék esetén az értékelési szempontokat is újra kell ám gondolni, hiszen ki tudja, merre fog fejlődni a weboldal tanúsága szerint

» A VILÁG LEGNA-
GYOBB MELLŰ FOGÓ-
NOSZA VILÁGURALMI
TÖREKVÉSEI ÉR-
DEKÉBEN PHÖJJ DE
GONOSZ DOLGOKAT
ESZELT KI «

(Sinepisodes.com) kilenc részesre tervezett sorozat. Nem szeretném már most leírni az egészet, hiszen nyilván maradt

még ötlete a *Ritual*nak és érthető, ha nem akartak mindent azonnal ellőni. Az első epizód mindenesetre egy teljesen klasszikus FPS, mintha csak az eredeti *Sin*t dolgozták volna át a *Half-Life 2* grafikájával. Semmi korszakalkotó újítás, semmi különösebben érdekes megoldás, néhány apró ötlettől el-

tekintve csak olyan dolgokkal találkozunk, amiket már ezer más játékban láthattunk. Az egy dolog, hogy rövid a játék, ezt tudtuk előre: a Valve eredetileg 3-6 órára saccolt egy-egy epizódot, de hogy ebben a formában megéri-e a játék az árát... ez fogós kérdés. Tényleg nem drága (az Electronic



FEGYŐK

Magnum

Óh, a régi szép idők! A HardCorps Magnum Blade védjegyévé vált az első részben, hát vétek lett volna kihagyni. Mivel fejlődések esetén egyetlen találatunk is halálos, mindvégig érdemes elő-elővenni, ráadásul messzebbre ezzel a legkönnyebb célozni (az Assault Rifle-lel kicsit macerás a zoom). Másodlagos módja egy rail (wewt!) szerű lövedék, átmegy mindenben és mindenkin.



Scattergun

Mivel katatóniás sokkhoz közelítő mértékben unalmasak az FPS-ek elengedhetetlen shotgunjai, ezt most Scattergunnak hívják. Szokásos: közelre nagyon hatásos, messzire a legkevésbé sem. Másodlagos módban elképesztően gagyi pattogós golyókat lő, melyek ugyan... pattognak, egészen szűk helyeken kívül nemigen van értelme használni őket.



Assault Rifle

Ez már derék szerszám. Sebzése elmegy, kár hogy nagy a szórása, ezért csak rövid sorozatokat érdemes eregetni vele. Bár minden fegyverrel zoomolhatunk, az assault rifle rendelkezik valóban távcsővel: ilyenkor érdekes módon pontos marad. Másodlagos módban gránátot vet, ami rendes tőle.



Arts által forgalmazott dobozos verziót nem tudom, de Steamer keresztül le-töltve kb. 4800 forint.) Igaz, hogy a tizenakárhány órára nyúló FPS-ek esetében szükségszerűen akadnak unalmas részek. A *Half-Life 2* egyik legnagyobb erénye az volt, hogy kiváló tempóban adagolta a csürröket és csavarokat, amikor már épp kezdtünk volna belepillenni a Combine módszeres irtogatásába, mindig kirántotta a lábunk alól a szőnyeget - de még így is akadtak gyengébb pillanatai. De ha már ilyen rövid egy játék, mint az *Emergence*, a játékosok joggal várják el, hogy egyetlen percnyi üresjárat se legyen, hanem olyan intenzív néhány órát kapjanak a pénzükért, amelyet csak el lehet képzelni. Nos, ennek az elvárásnak az *Emergence* sajnos nem tud megfelelni. Bár az érezhető, hogy gyakrabban változnak a helyszínek, mint az „egész estés” játékokban, és tempósan pörögnek az események is, mégsem tud semmi különöst nyújtani,

olyan, mintha egy átlagos FPS-ből vág-tak volna ki nekünk néhány órát. Persze, végigjátszhatjuk többször is, netán HardCorps fokozaton (mentés nélkül) közben pedig sosem látott részletesség-gel, grafikonokkal, miegyebekkel értékeli a játék teljesítményünket, de mindez nem igazán teszi jóvá rövidségét.

BŰN ÉS BŰNHŐDÉS

Aki szerette annak idején a két Sin-játékot



A kép felső részén látható jel szereint a közelben bauxitot bányásznak

(készült ugyanis egy *Wages of Sin* című kiegészítő is) az valószínűleg értékelni fogja az apró utalásokat és a régi hangulatot, mely valahogy ennyi év után is fel-

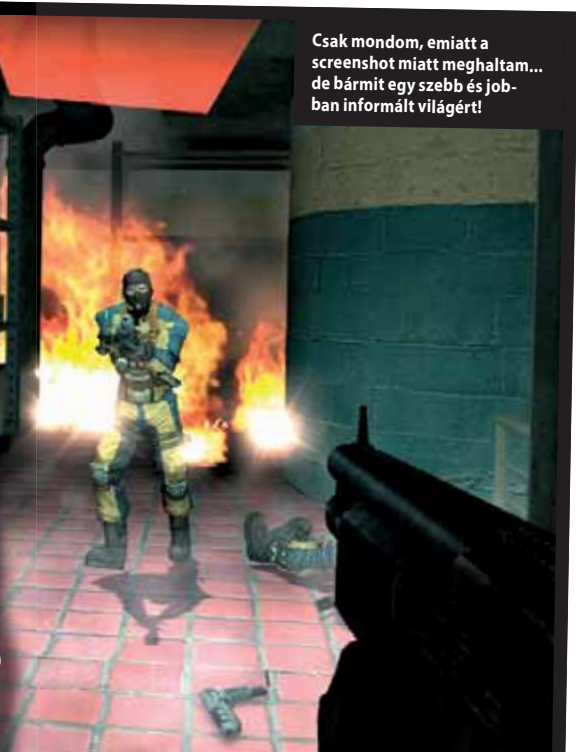
„John R. Blade” és a „JC Armack” nevek kikre utalnak: hiába, a játék első része még továbbfejlesztett *Quake* engine-t használ. Vicces lett volna, ha JC-t a Source tiszteletére most



2000-ben még animációs film is készült a Sin alapján – bár őszintén szólva inkább csak a címet, a logót és a karakterek neveit vették át, az egy óras anime kriminek nem sok köze volt a játékhoz. Blade inkább nyomozott, mint lövöldözött és mivel JC-től kezdve az összes cimboráját kinyírták az első öt percben, nem nagyon kellett bajlódni a... khm, lore-ral.

DL Ombardinak hívják...) A sztori hamar felpörög, már a kezdő képsorokon bepillantást nyerhetünk Elexis ördögi tervébe (de ami még jobb, de költészába is!) mivel a magatehetetlenül fekvő

Blade-et jól meginjekciózza valamivel, amiről csak sejtethetjük hogy később még



Csak mondom, emiatt a screenshot miatt meghaltam... de bármit egy szebb és jobban informált világért!

CSináld magad



A jó előre beharangozott interaktivitás a különféle ládák rángatásán kívül egyetlen érdekes apróságban nyilvánul meg: ha kiürülnek a *Half-Life*-ből ismert HP-töltő állomások, saját kezűleg is újratölthetjük őket - feltéve, hogy találunk tartalék palackot. Ha nem akarunk ezzel szöszmötölni, végtére is nem ezért fizetnek minket, bele is lőhetünk a palackba: a kiáramló kék gáz felgyógyít minket, csak így nem tudjuk beosztani. Ennek egyéb stratégiái szerepe is van: ha sikerül egy ilyen palackot egy mutáns mellett kidurrantani, ami minket gyógyít, őt kinyírja. Ravasz.



A Ritual érezhette, hogy nagyon olcsó megoldás lenne sokadik FPS-ként egyszerűen beemelni a bullet-time rendszert (tudjátok, amikor nem budda-budda, hanem buuuuuddaaa-buuuuddaaa...), de ravaszul megoldotta hogy legyen is, meg ne is. Magunk közt szólva jó is lett, meg nem is. Szerintem éppenséggel szellemes, de amikor elmeséltem a szerkiben, magasan kvalifikált kollégáim egy tömör „szánalmas”-ba sűrítették mértékadó szakvéleményüket. Szóval, a játék tele



Az agresszív játékhősöktől zaklatott szerencsétlen szörnyek gyakran szorulnak pszichiátriai segítségre

BULLET TIME VAN IS, NINCS IS

van hordókkal. Egyébként tényleg, most hogy így belegondolok, meglepően sok a hordó ebben a játékban, de ne tévedjünk vakvágányra. Nem a robbanós, hanem a zöld szmöttyikkel megpakolt hordókról van szó, melyekbe ha be-lövünk, zöld gáz árasztja el a környéket. Nem mérgező, csak akkor, ha túl sokáig ácsorgunk benne, azonban ha be-szippantjuk, rövid időre úgy érezzük, mintha lelassulna körülöttünk az idő. Megszorítanám annak a kezét, aki veszi a fáradságot és valóban taktikusan kihasználja ezt a fícsört (egyébként elképzelhető, mert szinte mindenhol vannak ilyen hordók és egy ellenfelekkel bővebben megpakolt helyszínen nem hülyeség élni a lehetőséggel) de ha véletlenül üt be, azaz harc közben durran ki mellettünk egy hordó, az meglepő tud lenni.



okok kellemetlen pillanatok. Megismerhetjük hú csatlósát, Radeket is: az első részben leginkább az ő nyomában fogunk loholni, hogy ugyan mondja már el lécci, mi volt abban a szuriban. A kínos szituációból egyébként az új hősnő, Jessica Cannon

(micsoda név...) ment ki minket: ő a HardCorps új üdvöskéje, a szexi vörös, akiről Malachit remélem berakta azt a habba-habba képet. Nos, egyelőre nem sok szerepe van, néha felbukkan és segít nekünk, akik pedig szeretik beleélni magukat a játékba, alkalmanként rá is csöröghetnek (hogy mikor, kis ikon jelzi a bal felső sarokban) és olyankor hasznos-kevésbé hasznos apróságokkal kommentálja az eseményeket. Persze komoly párbeszédre nem kell számítani, a „-Halló, Jessica?” – Blade! Ez a raktár hatalmas!” nagyjából illusztrálja a társalgások intellektuális szintjét.

A MÉRET A LÉNYEG?

A grafikát kár ecsetelni, a Source engine még mindig ütős. A fizika itt is hangsúlyos, bár már nincs az az érzésünk, mint a Half-Life 2-ben, amikor né-



A pamplonai bikafuttatás szervezői idén meglepetéssel kedveskednek a turistáknak

hány puzzle-szerű minijáték során szembesítették minket azzal, hogy „ezt azért nem kicsit durván leprogramoztuk, he?!“ Tény, nem olyan realiztikus (a lövedékek még a messziről lekapott ellenfeleket is látványosan hátralökik) de azért látványos. A hangokkal és a zenével sincs baj. A szinkronhangok a régiek (helyes), az effektek hatásosak, a zene pedig néhol egyértelműen dögös (jó a főcímdall!) néhol pedig szinte észre sem lehet venni. Összességében nem rossz ez a játék, bár hogy „klasszikus FPS”, az nem feltétlenül jelent jót, ahogy nem is mindenképp rossz: mindenesetre a „kiértem a nagy, nyílt helyszínre, jaj már ugrik is rám a boss” mára kicsit olcsónak tűnik. Az ellenfelek a legtöbbször okosan viselkednek, egyszerre inkább többen támadnak, a közejük hajított gránátok elől elfutnak (persze szűk helyeken nem nagyon tudnak, de ez az ő bajuk). A játék természetesen a klasszikus „anyádl!” befejezéssel zárul, azaz remek érzékkel félbevágva jön a végefőcím, éreztetik velünk, hogy hóhó, csak most jön majd a java, zárul Miki mókatára, de ha tetszett, nemsokára... Szóval ilyen dolog ez az epizodikus rendszer, nem lesz ennek vége sosem (talán a kilencedik résszel), csak az nyugtatja meg a szegény játékos, hogy a Ritual már rég fejleszti a folytatást, és abban majd kiderül, hogy hogy is van ez. Persze nem fog, de ne lőjük le a meglepetést.

mazur

Jessica, nem voltam egészen őszinte hozzád... Roberto Armando az én fiam!



HARDVER

MINIMUM	EZZEL TOLTUK
PIV 2 GHZ	PIV 3 GHZ
512 MB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	ATI X800XL 256 MB

Heh, ez már nem /az a Sin, amit minden idők legbugosabb játékának választottak. Semmi probléma nem volt vele, ha a Half-Life 2 eldöcögött a gépeden, ez is fut majd.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Pergős akció	GRAFIKA	9
▲ Régi jó Sin-hangulat	HANGOK	7
▲ Rövid	IRÁNYÍTÁS	9
▲ Elképesztően rövid	HANGULAT	7
▲ Kár hogy ilyen rövid	KIHÍVÁS	8
▲ Kevés ötlet	SZAVATOSSÁG	2

MAZUR VÉGSZAVA:

Semmi korszalkötőt nem mutat fel, klasszikus FPS, néhány érdekes aprósággal és a Half-Life 2 grafikájával. Elvezethető darab, de többre számítottunk. Talán majd a folytatások...

78%

ÉS A TÖBBI:

Half-Life 2	97%
F.E.A.R.	90%
Sin	80%

Küldj SMS-t és nyerj!

EBBEN A HÓNAPBAN EGY INNO 3D GEFORCE 7800 GTX VIDEOKÁRTYÁT

KÉRDÉS:

Milyen Shader Modelt támogat a GeForce 7800 GTX?

GS A – 1.0
GS B – 2.0
GS C – 3.0

Küldd el a megoldást (GS A, GS B, vagy GS C) a **06-90-633-311**-es telefonszámra, és tiéd lehet ez az értékes nyereménycsomag!

Az SMS elküldésének határideje: **2006. július 13.**

(Az SMS díja 240 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatról elérhető!)

SMS rendszer szolgáltató:
D.C. Lax kommunikáció
A játékosok a játék során hozzájárulnak, hogy személyes adataikat a játékot lebonyolító D.C. Lax kommunikáció továbbítsa a nyereményt biztosító IDG Hungary Kft. felé.



Termékleírás:

- PCI Express
- 256 MB DDR RAM
- DirectX 9.x támogatás
- Shader Model 3.0
- SLI Ready technológia
- VIVO lehetőség

Gábor Dénes Főiskola – Abakusz 2006 szoftverfejlesztő és tehetségkutató verseny

Móttó

„Egy ország teljesítőképességét végső soron az határozza meg, milyen mértékben képes kibontakoztatni az egyéneken rejlő erőket.”

Eric Hoffer

A móttó örökérvényű és nagyon időszerű, ugyanis világszerte kitüntetett figyelem övezi a humán tőkében rejlő tudás kibontakoztatását és támogatását.

A Gábor Dénes Főiskola már 1992-ben, megalakulásakor elkezdte magát a fenti móttó jegyében, és szerepet vállal a tanulni vágyók tudásának, tehetségének felkarolásában.

A magas színvonalú informatikai, műszaki, gazdasági oktatás intézményeként a Főiskola immár ötödik alkalommal rendezte meg a felsőoktatásban tanuló hallgatók és középiskolai diákok körében az „ABAKUSZ” országos szoftverfejlesztő és tehetségkutató versenyt, mely az idei esztendőben is sikerrel zárult.

A verseny célja, hogy országosan képet formáljon a szoftverfejlesztés és szoftvertesztelés területén a probléma- és feladatmegoldási, valamint a dokumentálási képességekről. A Főiskola törekvése továbbá, hogy ezeken a területeken lehetőséget adjon a fejlődésre.

A megmérettetést vállalók között idén is több volt a középiskolás. Nagyon örülünk a középiskolások nevezésének, viszont célunk, hogy a felsőoktatásban tanulóknál közül mind több nevező legyen.

A versenyre fejlesztői és tesztelői kategóriában lehetett nevezni. Fejlesztői kategóriában a versenyzőknek 4 hét állt rendelkezésükre

a feladat megoldására. A beadott pályaműnek tartalmaznia kellett a teljes fejlesztési és felhasználói dokumentációt, a forráskódot és a futó programot, illetve a teljes telepítőkészletet.

A 78 nevező közül időre 21 készült el, és közülük többen is színvonalas munkát végeztek.

A tesztelői kategóriában sajnós említésre méltó pályamű nem született.

A 2006. május 12-i díjátadón ünnepélyes keretek között méltattuk a versenyzőket, és átadtuk a nyereményeiket. A tavalyi eredményekhez képest azonban a dokumentációs színvonal nem javult. A szakmai zsűrinek az a határozott véleménye, hogy e témakörben számos a teendő. A versenyzők többsége azonban úgy gondolja, hogy ennek a versenynek köszönhetően alakult ki, illetve javult a dokumentációs készsége.

Örömmel szolgál, hogy a versenyt változatlanul számos szakmai partner támogatja.

A versenyt jövőre is megrendezzük.

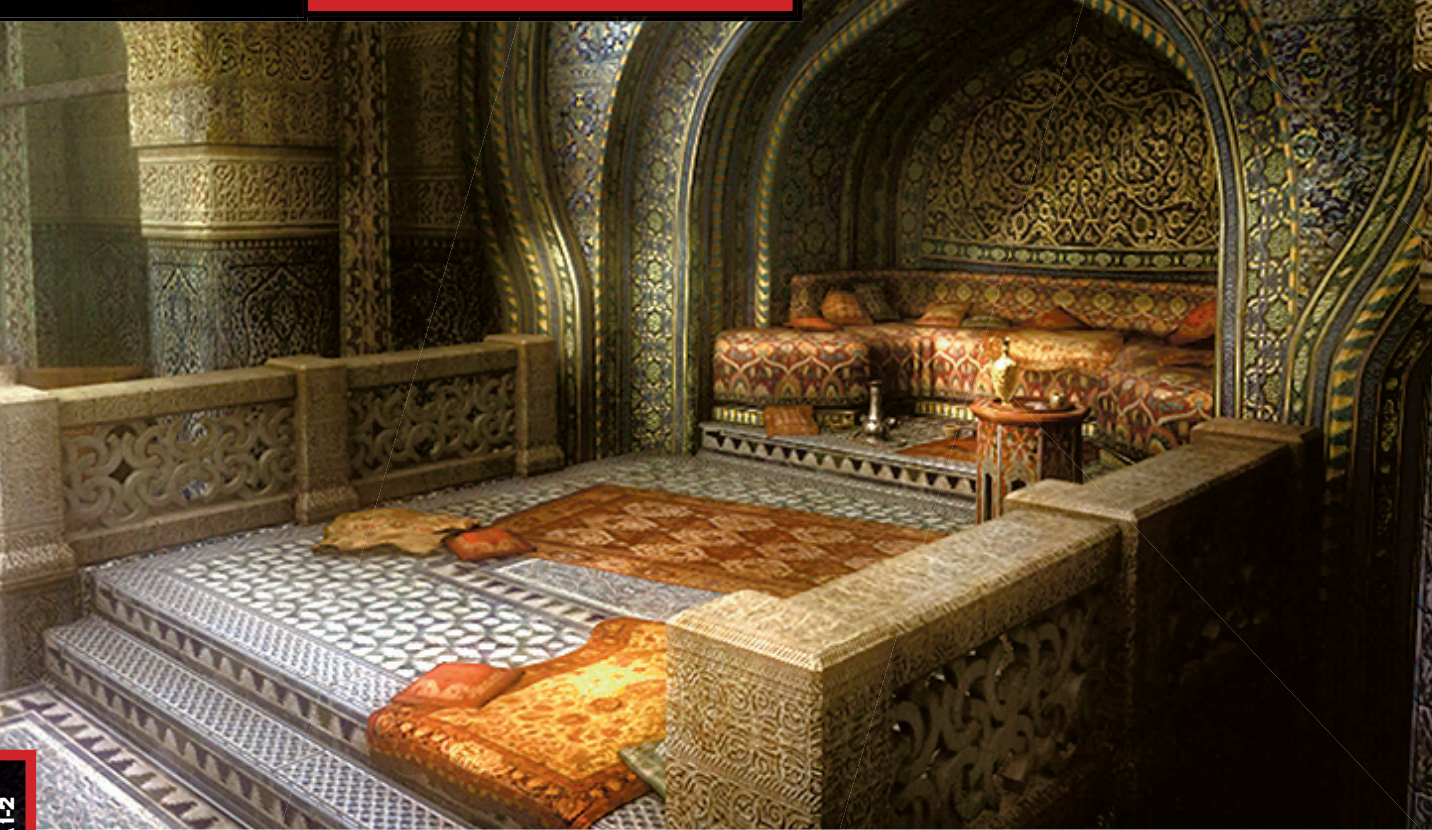
Várjuk a jelentkezőket!

Bővebb információ az Abakusz honlapján található
(<http://www.gdf.hu/abakusz>).



**Gábor Dénes
Főiskola**

A verseny támogatói voltak: IDOM 2000 Konzulens Rt., SYNERGON Informatika Rt., IQSYS Informatikai Rt., SZÁMALK Oktatási és Informatikai Rt., IDG Magyarországi Lapkiadó Kft., VirusBuster, Nuanca-Recognita Zrt., Microsoft Magyarország, LSI Oktatóközpont, Informatio Kft., PROG:HU-Online Fejlesztői Portál, Adverticum Rt., Sulinet



PARADISE

Kevés név cseng olyan jól kalandjátékos berkekben, mint Benoit Sokalé. Az Amerzone és a Syberia alkotójának új játékára hosszú ideig kellett várunk – de sajnos csak félig érte meg.

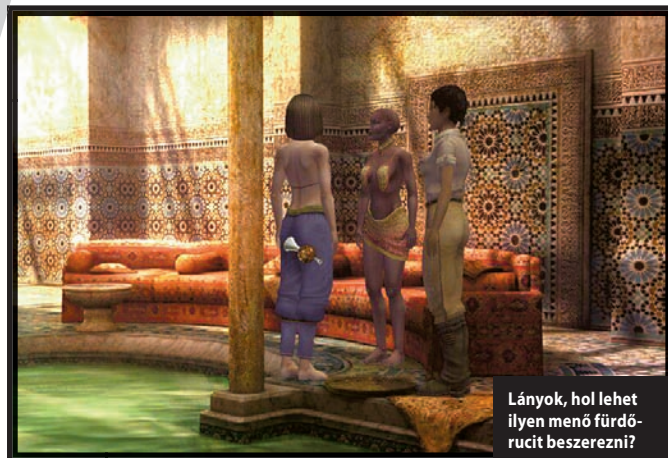
Aképregénykészítőtől designerré átvedlett Sokal játékeit első ránézésre fel lehet ismerni. Epikus kalandok elevenednek meg a szemünk előtt, melyek távoli, elsüllyedt világokba vezetnek. Színes

trópusi esőerdőkben, jeges szibériai fennsíkokon barangolunk, olyan tájakon, melyeket furcsa, félig valós, félig mesés élőlények népesítenek be. Hatalmas városokban bolyongunk, ahol a viktoriánus gőzgépek szintjén megrekedt technika érdekes vadhajításokat növesztett. A sokali világlátást sajátosan alternatív, párhuzamos idő- és a természet jellemzi. Világunk és korunk mindig felismerhető, mégis kicsit eltorzítva jelenik meg: ez lehetőséget ad a fantázia szabad szárnyalására, és az aktuális mondanivalók sarkítására is. Sokal hősei általában magányos kalandorok, akik a nagy utazás során nem csak globális problémákkal szembesülnek, hanem saját múltjukkal is. Az elgondolkodtató, búskomor történetek végén ritkán találhatók katartikus feloldás, mégis, jó sztorik módjára még napokig ott munkálkodnak bennünk. A dél-amerikai esőerdebe vezető expedíció történetét elmesélő *Amerzone*

után az igazi sikert a *Syberia* hozta meg Sokalnak. A *The Longest Journey* utáni időszak legjobb kalandjátéka nagy szakmai és művészi elismerést kapott, és visszaadta valamelyest a point 'n click műfaj megtépzott önbecsülését is. A Microids cég megszűnése után a White Birds vitte tovább a sokali hagyományt. A *Paradise* biztos befutónak tűnt, hiszen minden megvan benne, amitől jók voltak az elődök: a nagy utazás, a gyönyörű, egzotikus világ, a keserű sódvágás egy elveszett paradicsom után. Ez az elveszett éden ezúttal az afrikai kontinens: az emberiség bölcsője, és a föld alatt lapuló mérhetetlen kincsek és a felszíni nyomor, a titkokat rejtő őserdők, és a polgárháborúktól hangos városok világa.

BARÁTOM, A FEKETE LEOPÁRD.

A történet főhőse egy fiatal hölgy, a meglehetősen fantáziadús névre hallgató Ann Smith. Ann azonban valójában nem Ann, nem is Smith, és cseppet sem az, akinek tűnik. Egy repülőgépbaleset után totális amnéziába zuhant, és egy afrikai herceg háremében tért magához. Ann állítólag Maurania öreg királyának a lánya, és Genfből tért vissza, hogy



Lányok, hol lehet ilyen menő fürdő-rucit beszerezni?

egyetemi tanulmányait kipihenje, amikor repülőgépe baleset szenvedett. De hogy igaz-e ez a történet, vagy sem, hogy ki is valójában Ann, és mi a fenét keres Afrikában, az csak a játék során derül ki. Ann története tehát afféle memória-összekaparósdí, de közben jóval több annál. Maurániában ugyanis az afrikai politikai hagyományoknak megfelelően polgárháború készülődik, és a lány útja a herceg háreméből a felkelők táborába vezet. A folyton esős, nyomasztó hangulatú országon átvetve, egyre epikusabbá váló utazás során Ann társul egy fekete leopárd

szegődik. Az állat legalább annyira magányos, mint a lány, és múltját legalább akkora titok fedi, mint az övét. Nem csoda hát, hogy ők ketten összebarátkoznak, és a történet végéig együtt maradnak, hiába zúdul a nyakukba az ég és a történelem minden vihara.

NEM AKAROK HÁREM-HÖLGY LENNI!

Ann első feladata a háremből való szökés. Ez cseppet sem egyszerű, ugyanis a herceg hét lakat alatt őrzi kedvenc cicababáit. Hősnőnk szerencsére megbarátkozik néhány hölgygel, akik később



Na... már csak Robin Hood hiányzott innen...



Ez a ketrec pont jó lesz a házi kanárimnak.

ÁLOMARCÚ INTERFACE, GONDOLJ NÉHA RÁM...

A Paradise irányítása végtelenül egyszerű, a Syberiadé idézi.

Az animált kurzor jelzi a képernyőn a hotspotokat, az inventort pedig a jobb mouse gombbal hívhatjuk elő. Ha kiválasztunk egy tárgyat, megjelenik a bal alsó sarokban, és hősnőnk automatikusan használja a megfelelő szituációban. A különböző gépezetekről általában közelképet látunk, itt a már unalomig ismert karhúzogatós, puzzle-rakosgatós feladatok várnak ránk. Sajnos az animált

kurzor annyira lassú, hogy a játékos szájában megalszik a tej, mire történik valami. További

gond, hogy a szűkszavú Ann egyetlen kőszá megjegyzéssel sem segíti a fejtrőket, így a legtöbb esetben teljesen a sötétben tapogatózunk. Igaz, általában nem túl nehezek a feladványok, egy kis jó tanács elkelt volna itt-ott. A Syberiadhoz hasonlóan sajnos egészen minimális az interakciós lehetőségek száma, alig tudunk pár tárgyat megvizsgálni, felvenni, ezért a játékos egy idő múlva úgy kezdi érezni, hogy halott panoptikumban bolyong. A Syberiadnál ezt a fajta hiányosságot elfeledtette velünk a káprázatos látványvilág, itt azonban valahogy már a játékelmény rovására megy a túlzott benuátság. Talán rossz májúságnak

tűnik, de többször elgondolkodtam azon, mi a fontosabb Sokal számára: az, hogy a játékos megismerje az ő képi fantáziáját, briliáns rajkészségét, vagy hogy maradandó játékelményben részesüljön. További gond a Paradise-szal, hogy Ann valahogy nem válik igazán szerethető karakterré. Ennek talán az az oka, hogy ő maga is kétségbeesetten keresi saját arcát, identitását a játékban. A dráma, amely során összeszedi egyéniségének szilánkjait, lehetett volna sokkal erősebb, meghatóbb. Ugyanakkor kellemes színtoltot visz a sztoriba, hogy a játék bizonyos pontjain a leopárdot is irányíthatjuk. (Érdekes, mostanában a kezdenek visszatérni az ember-állat együttműködésre építő kalandjátékok, ott van például a Keepsake). Azokon a pontokon, amikor a fekete bestia bőrébe bújunk, a grafikai nézet is átvált szubjektív módba. Ilyenkor kisebb ügyességi részek következnek, például el kell jutnunk egy labirintuszterű dzsungelben valahová.

KÖZEL AFRIKÁHOZ?

A játék grafikája, ahogy Sokaltól megszokhattuk, káprázatos. A háttérképek minden négyzetmilliméterre igazi művészi mestermű, valóóság digitális kárpit. Ugyanakkor paradox módon a 3D-s szereplők pont emiatt a túlbuzjanzás miatt kicsit „kilógnak a képből”. Ez akkor válik szembetűnővé, amikor Ann közel kerül a képsíkhöz: ilyenkor különösen élettelennek tűnik. Talán megint rossz májúság ezt mondani, de úgy érzem, ami a Syberiadnál jól működött, itt már erejét veszítette. Sokal művésziessége öncélúvá vált, kéjelgessé saját tehetségében. Mindeközben elfeledkezett arról, hogy a kalandor elsősorban nem néző, hanem játékos, aki interaktív viszonyba szeretne kerülni a világgal, melyben bolyong. A játékkal párhuzamosan megjelent egy Paradise képregény is: talán elég lett volna ott felfedni Sokal világának összes titkát, itt viszont sokkal több szabadságot kellett volna adni a játékosnak. Bevallom, még az átvezető mozikkal sem vagyok teljesen elégedett: míg a Syberia movie-jainál leestem a székéről, itt valahogy sterilnek,

a segítségére lesznek. A szókés receptje egyértelművé: meg kell fúrunk a herceg kedvenc háremhölgyét, és a buja leányzó helyébe lépve az uralkodó bizalmába kell férkőznünk. Ehhez azonban meg kell kaparintani egyrészt a háremhölgy titokzatos köpenyét, némi afrodisziákumos parfümöt, el kell sajátítanunk a gőzfürdőket üzemeltető gépek kezelésének technikáját, túl kell járnunk néhány órára, és mellesleg ki kell cselezniünk a kertben mászkáló fekete leopárdot is. Ha sikerül bejutni a herceghez, és meggyőznünk őt igazunkról, az uralkodó szabadon enged minket. De segítségéért cserébe ő is szívességet kér (ti milyen szívességet kértétek cserébe...? – Bad Sector):

juttassuk el a fekete leopárdot egy bizonyos helyre (barom... -ender). A lány és az állat

útra kel, és elindul végre a nagy kaland. A kissé vontatottan induló játék menet közben szerencsére begyorsul, és egyre érdekesebbé válik. Nyüzsgő városokon, kihalt sivatagokon, óriási fákra települt bennszülött falvakon, mocsárvidékeken, bányákon keresztül vezet az utunk a felkelők táborába, végül Rodan király palotájába. Az út során, ahogy azt már Sokaltól elvárhatjuk, különleges figurákkal, egzotikusabbnál egzotikusabb állatokkal, Must-be illő gépezetekkel találkozunk, sőt, a bennszülött mágia és a vudu szertartások alapszabályait is el kell sajátítanunk.



Ez a kapu pont jó lesz a kertemhez!

motiválatlannak éreztem a filmbetéteket, mintha Sokal, régi festőmesterek módjára tanítványokra bízta volna az elkészítésüket. A Paradise a felsorolt hibák ellenére persze cseppet sem rossz játék – csak éppen kevés egy ilyen nagy nevé figurától. A legnagyobb gond velem az, hogy kezdenek benne egyértelműen megmutatkozni Sokal begyepesedésének jelei. Reméljük, a mester a következő műben képes lesz túllépni a saját egóján, és nagyobb alázattal viseltetni a játék műfaja iránt. Különben, saját szereplőjéhez hasonlóan meghódítandó Paradisecom helyett már csak elvesztett édenkertet fog találni maga is.

Berrr

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TOLTUK
PIII 733 MHZ	P4 3 GHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	RADEON 9800 PRO

Érthető módon nem szaggattott a játék.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Gyönyörű háttérképek	GRAFIKA	8
↑ Sokal fantáziadús világa	HANGOK	8
↓ Kissé belassult	IRÁNYÍTÁS	7
↓ kevés interakciós lehetőség	HANGULAT	8
	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	7

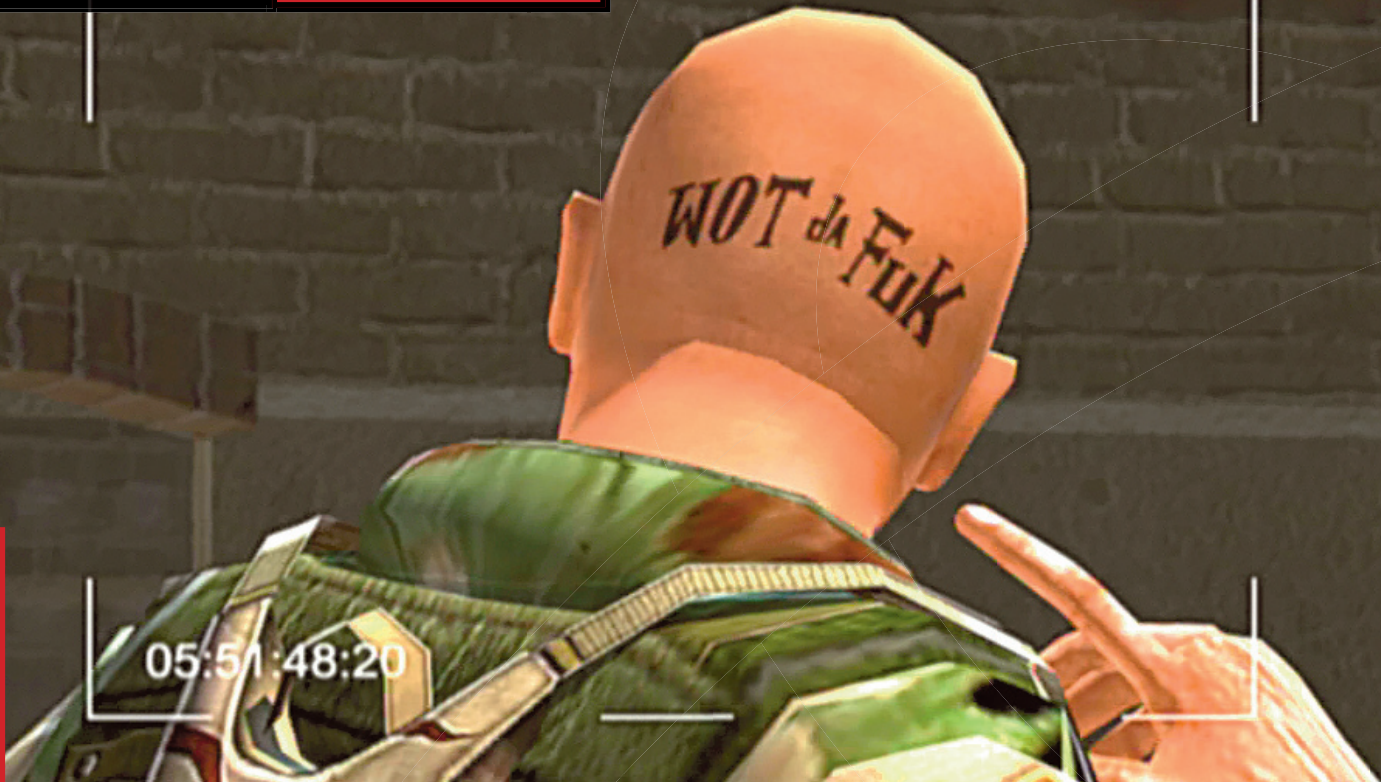
BERRR VÉGSZAVA:

Nem rossz, nem rossz... mégsem az igazi. Sokkal többet vártam Sokal mester régóta szövegétől új meséjétől.

77%

ÉS A TÖBBI:

Syberia	96 %
Syberia 2	92 %
Broken Sword 3	90 %



FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

A háború nem habostorta. Főleg Amerikában a katonai pálya imidzse kicsit megkopott, fiaik óceányi távolságra küszködnek valami sivatagban – éppen itt az ideje egy újabb lelkesítő, feltűnően arab küllemű terroristákat büntető játéknak!

A majd' másfél éve megjelent *Full Spectrum Warrior* egészen új szempontból közelített a háborús játékok műfajához. Egyrészt rányomta a bélyegét az, hogy az Amerikai Hadsereg megrendeléséből készített oktatószoftver volt az alapja, másrészt izgalmas (egyések szerint nem elég akciódús) keveréke volt egy RTS-nek és egy TPS-nek. A leosztás mit sem változott a kiegészítőben: a laza amcsi („Gimme

somebody to shoot!”) srákok fedezékről fedezékre lopakodnak vigyázó parancsaink nyomán, s megpróbálják kilyukasztani a különböző fedezékek mögött bújáló őslakosságot.

VALAHOL, EGY KÖZELI-KÖZELI SIVATAGBAN...

Az akciózás az alapjátékból megismert Zekistan-ban folyik, ami nyilván nem véletlenül néz ki úgy, mint Irak. (Én hiszek a készítőknak, a „hasonlóság pusztán a véletlen szüleménye...” aszonták. Biz-

toss... - *Bad Sector*) Előző látogatásunk óta a rosszfiúk agyra gyűrték egy kicsit (célozni már eddig is jól tudtak). Elég tűrhetően használják ki a fedezékeket, bár természetesen van, hogy meglepő módon elhagyják azt és hagyják magukat lekaszálni Valószínűleg az eddig fixen beszkríptelt teendőik helyett most már több szabadságot engedélyeztek nekik a fejlesztők, aminek ugyan változatosabb reakció lett a következménye, de megvan a hátulütője is. Az előrenyomulás (ritkábban a visszahúzóds) a vérükben van, még ha nem is túl intelligensen – előfordult, hogy feladtak egy bombabiz-tos fedezéket egy kevésbé jól takaró kedvéért.

HÁBORÚS JÁTÉK EGYETLEN LÖVÉS NÉLKÜL

Az alapkonceptió szerint mi magunk nem adunk le egy lövést sem, mint egy hagyományos TPS-ben: ez a melő a négyfős osztagra vár, akiknek csak azt adhatjuk meg, hogy mely területet vegyék tűz alá. Szerencsére a türelmetlenebb játékosok kedvéért bevezették a célzott lövés fogalmát, azaz a parancsnokot irányítva rá tudunk közelíteni egy célkeresztet a gonosz-

kra, s ekkor pontosabban megadhatjuk, hová is küldje a forró ólmot. Ez már majdnem olyan, mintha mi lőnénk. Ettől eltekintve az irányítás – legalábbis nekem – még mindig nehézkes, azaz inkább az, hogy sok időbe telik, míg egy helyzetet kigondolva mindezt el is végzik a katonák. Éppen ezért egy hirtelen helyzetben való gyors reagálás esélye egyenlő a nullával, mire megmozdulnánk, legalább három embert átjártak a Kalasnyikovok golyói. Ugyanígy tehetetlenek vagyunk közelharci helyzetekben is, holott a fegyveres közelharc tuti alaptantárgy katonáéknál. A futó ellenség leszedéséről meg inkább szót sem ejtek. Természetesen ez az alaphangulat megteremtése miatt van így kitalálva: „fontolj meg minden lépést a harcmezőn”. Én ezt elhiszem, de váratlan helyzetekre kell valahogy reagálni, improvizálni a való életben is, ami itt nem biztosított.

SZOROSAN, MELEGEN

Rossz az, aki rosszra gondol – arról van szó, hogy a kiadható parancsokban is van egy kis újítás, hiszen most már az egységet mozgathatjuk „Tight” vagy „Hot” formációban is. Tight módon egymáshoz közel lopakodnak egyik





MIÉRT NEM KILENC OLLÓ?"

Mazurban jogosan merült fel a kérdés, hogy a kieg címe miért éppen „Tíz kalapács”, így most leleplezzük a nagy rejtélyt. A Tien-Hamir, azaz Ten Hammers egy hegylánc, ami a képzeletbeli Zekistant kettészeli. Ebben a félig Irak, félig Afganisztán országnak a hegytől északra eső részén forronganak a harcok, itt kell rendet teremtenünk. A terep nem ismeretlen az amerikaiak előtt: sokáig Afganisztánban egy hasonló hegy gyomrába vájt komplexumban rejtőzködött Oszama Bin Laden is. Mire a szövetséges erők elfoglalták a helyet, a terroristavezér már elmenekült – vigasztalódjon hát mindenki a *Full Spectrum Warrior*val, ahol egy gonosz arc sem futhat el a golyók elől.



NE VÁGJ POFÁKAT, FIAM!

A grafika 2004-ben szépnek volt mondható, de mostanra kicsit megkopott, lévén ezen a területen igen kevés fejlesztés történt. A környezet kicsit elnagyoltnak tűnik, bár mostanra a katonák arcmimikája fejlődött, jól látszik rajta például az erőlködés, ha egyik sebesült társukat kell cipelniük biztonságos helyre. Grafikai bugok is be-bevillannak, előfordul, hogy valaki elszáll, mint a győzelmi lobogó,

SZERETHETŐ ARCOK

A zene jó aláfestést képez a hangulathoz (megmaradt az érzés, hogy mintha a *Black Hawk Down* filmet játszanánk éppen). Rádásul akció közben fel is pörög. Kedves bajtársaink igyekeznek asszisztálni a hangulatkeltéshez, amiből egyértelműen kiderül, hogy a hadsereghez csak kültelki bunkókat meg matrózokat vesznek fel. Úgy káromkodnak ugyanis, mintha muszáj lenne. Mondjuk mit várjunk egy olyan bagázstól, ahol az egyiknek az van a tarkójára tetoválva, hogy „WOT da FuK?” Persze az egészet viccesnek is lehet tekinteni. Ha egyik emberünket találat éri, a dolog nagyon hollywoodi módon van megoldva: időlassítás, hangtorzulás meg minden. Kár, hogy miközben ezt nézzük, addig sem reagálunk semmire, s még másik két emberünk is elesik az ellenséges tűzben...

CSAK MEGFONTOLTAKNAK!

Az új mozgások és járműhasználat ellenére nem éreztem benne nagy újítást, ami megkülönböztetné egy rakás, időörlő küldetés egymás után fűzésétől. Az irányítás továbbra sem a kedvencem, főleg mert nagyon limitált kilátást biztosít a környezetre és a gyors reagálást lehetetlenné teszi. Aki rá tud kattanni, az nagyon rá tud kattanni a paranoid, „minden lépés számít” harcmodorra, ami azért sok szakértő szerint jól közelít a valóságos harctéri viselkedéshez. A való életben sem szeretnek a katonák nyílt terepen ösztűz alatt rohagálni, ugye. A *FSW: TH* annak ellenére nem könnyű vasárnap délutáni sétalagolyó, hogy relatíve kevés ellenféllel találjuk szemben magunkat. Így is egy rossz parancs embereink elvesztéséhez, azaz a küldetés mentésponttól való

helyről a másikra, míg a Hot parancsral a meleg helyzetekben is körkörös védelmet biztosítva nyomulnak előre. Ettől függetlenül legjobb barátaink még mindig a fedezék, a fedezék, és a fedezék. Nyílt terep támadást kapva (az említett irányításbeli dolgok miatt) szó szerint másodperceink vannak hátra az Örök Vadászmezőig. Jó is, ha negyedik barátunk felvesszük a füstgránátot. Kiválaszthatunk egy boldog önkéntest felderítőposztra (Scout parancs), aki így egyedül vág neki az ismeretlennek

– jóval kisebb célfelületet nyújtva, mint az egész banda együtt. Ha tiszta a levegő, társai automatikusan követik, ha ellenségbe ütközik, akkor visszatér eredeti pozíciójába. A mozgáson kívül lehetőség van egyes küldetéseknél könnyű harcocsival lazítani a sivatagi nép előtt. Ennek kielégítő páncélzata van, ami csak az RPG-ket nem szereti, de ezen kívül nem állhat semmi és senki az útjába.

» MIT VÁRJUNK EGY OLYAN BAGÁZSTÓL, AHOL AZ EGYIKNEK AZ VAN A TARKÓJÁRA TETOVÁLVA, HOGY „WOT DA FUK?” «

hogy utána két méterrel a föld felett hasaljon... Kökemény harctéri szimulációban ez kicsit rombolja az összehatást. Ugyanígy

nekem nem jött be a „rongybaba” karaktermodellezés sem. Ez lehet, hogy élethű sérülésmodell teszt lehetősége, de haláluk után az áldozatok tényleg úgy fekszenek bizarr, kicsavarodott végtagokkal, mint az olcsó játékbabák, amikben kevés a tömés.



Ali nem számított rá, hogy a füst mögül egy páncélos fog előbukkanni. Ekkor tévedett utójára.

újrakezdéséhez vezet. Éppen ezért lehet, hogy valaki el fogja unni idő előtt. Aki pörgős TPS-hentelésre, quad damage-re meg bossfigtokra vágyik, továbbra sem fogja megtalálni a számítását a *Ten Hammers*ben, de egyébként hiányosságai ellenére a játékot rendszeresen be tudja szippantani az embert.

Sam

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TOLTUK
AMD 1400+	AMD64 3000
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	ATI X1800XT

Nem volt probléma

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Hardcore háborús játék	GRAFIKA	8
Irányítható járművek	HANGOK	8
Még mindig nehézkes az irányítás	IRÁNYÍTÁS	7
Kevés igazi újítás	HANGULAT	9
	KIHÍVÁS	9
	SZAVATOSSÁG	7

SAM VÉGSZAVA:



Akinek bejött az első rész, ez is tetszeni fog, de egyébként nem tesz hozzá olyan sok pluszt.

» 80%

ÉS A TÖBBI:

Commandos: Strike Force	81%
Conflict Desert Storm 2: BtB	79%
Black Hawk Down - TS	78%

OVER THE HEDGE

A DreamWorks Animation idén nyáron megint egy hangulatos animációs filmmel jelentkezik, amely *Over the Hedge* (Túl a sövényen) címmel kerül júliusban a mozikba. Természetesen a kapcsolódó játék sem maradhatott el, így megint aranyos kisállatok lepték el monitorunkat, hogy ne unatkozzunk lapzártá előtt.

Mostanában az állatos rajzfilmek reneszánszát éljük, nincs ez másképp a DreamWorks Animation legújabb alkotásával sem, amelyben Verne, a teknőc, és erdei barátai felébrednek téli álmukból, hogy élelmet gyűjtsenek a következő alvásig. Azonban az erdő szélén, ahol álomra hajtották fejüket, most egy hatalmas sövény állja útjukat, másik oldalán pedig egy lakópark díszleg. Verne, Ozzie, az oposszum, és Stikli, a mosómedve szépen lassan rájönnek arra, hogy az emberek lakta terület nem feltétlenül veszélyes, sőt, bizonyos értelemben könnyebb az élelem szerzése, mint a vadonban. Ezt persze más állatok is felismerik hamarosan, és megindul a verseny az emberek kegyeiért, akik persze nem nézik jó szemmel, hogy a lakóparkot ellepik a rágcsálók és kisállatok.

A BETONDZSUNGEL KÖNYVE

A film történetét dolgozza fel az Activision által kiadott játék is, amelyben a kisállatokból verbuválódott csapatot kell sikerre vinnünk. Mindegyik hős más-más tulajdonságokkal rendelkezik, és bármikor szabadon válthatjuk őket a

játékmenet során, hogy megoldjuk a ránk váró feladatokat. A küldetésekön kívül minijátékok is biztosítják a szórakozást, mint például a Golf Cart Derby, az RC Car Racing vagy éppen a Suburban Mini Golf. Tipikus rajzfilmes adaptációval van tehát dolgunk, amely a műfaj összes előnyét és hátrányát is magában foglalja. Kellemes platformjáték, semmi egyedi vonás, kellemes grafika, aranyos karakterek és könnyen elsajátítható irányítás. A fiatal korosztálynak és a film kedvelőinek valószínűleg tetszeni fog, a többieknek elég, ha belenéznek. Nem maradnak le semmiről.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

65%

FEJLESZTŐ: **BEENOX**

KIADÓ: **ACTIVISION**



THE STALIN SUBWAY

Sztálin elvtárs ellen összesküvést szervezni még 1952-ben sem túl biztosságot dolog. De mi van akkor, ha a hatalom ellen szövetkezők sokkal nagyobb dobásra készülnek, és bár mi sem rajongunk a szovjet nagytestvérért, most mégis meg kell véde-nünk az ártatlanok életét?

A *Stalin Subway* címet viselő FPS érdekes történettel rukkolt elő. Gleb Suvorov KGB ügynököt alakítjuk, aki egy hatalmas összeesküvés közepébe csöppen. Kiderül, hogy bizonyos politikai erők 1952-ben Sztálin „gyengülését” érzik. A 72 éves diktátor ugyan egy ével később magától is elhunyt volna agyvérzésben, de ezt akkor persze még senki sem sejtette, azt viszont tudták, hogy az öreg Sztálin ereje már nem a régi, és itt a remek alkalom megbuktatására. Ezzel nem is lenne semmi gond, de az összeesküvés biztosra akart menni, és az egész Kreml levegőbe repítését tervezték egy titkos fegyverrel, amelyet Moszkva lakossága is megsínyllett volna. Itt jövünk mi a képbe, és bár Sztálint nem csípjük túlzottan, a haza védelme elsődleges cél egy ilyen helyzetben, ahogy az ártatlan emberéletek védelme is.

METRÓ ÉS KATAKOMBÁK

A G5 Software FPS-e nem nyújt túl változatos élményt, a jó történet mellett sajnos csak egy közepes játék került. Persze a régi Moszkva földalatti világa igen érdekesnek tűnik, a Kreml titkos földalatti rendszere is vonzó helyszín egy akciójáték esetében,

de sajnos maga a cselekmény elég vérszegény lett. Túlságosan lineárisak a pályák, az ellenfelek MI-jé meg a mindig részeg vörös hadsereg értelmi színvonalát is alulmúlja, és hiába a korhű környezet és fegyvertár, az ember hamar megunja az elvtársak likvidálását. Még a jópofa kerettörténet is csak ideig-óráig tartja ébren az érdeklődést, sajnos a produkció hamar kifulladásra laposodik, langyos tűzpárbajokkal keverve. Ennek ellenére a *Stalin Subway* nem egyértelműen rossz játék, csak sajnos semmi olyat nem tud nyújtani, amit ne láttunk már volna máshol. Belenézni érdemes, időt tölteni vele már nem annyira. Úgy is tudjuk, hogy Sztálinnak már csak egy éve van hátra, nem?

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

52%

FEJLESZTŐ: **G5 SOFTWARE**

KIADÓ: **BUKA ENTERTAINMENT**

VÍRUSVÉDELEM CSAK NEKED!

**Ha június 9. és július 14. között
előfizetsz fél évre a GameStarra,
ajándékba féléves VirusBuster
Professional vírusvédelmet adunk!**

**Az akcióval kapcsolatos további információ:
06-1 577-4301**

A VirusBuster Professional antivírus megoldás letöltéséhez szükséges internetcímet és aktivációs kódot az előfizetési díj beérkezése után, postai úton küldjük meg Önnek. A szoftver fél évre szóló licence 1 munkaállomásra telepíthető, mely automatikusan frissített, átfogó védelmet, és folyamatosan megújuló termékfunkciókat foglal magában, korlátozás nélkül.

Az akció a készlet erejéig tart!



a kép illusztráció

Átfogó védelem az internetes fenyegetésekkel szemben!

**PRÓBÁLD KI
FUTÁS KÖZBEN**
DEMÓ DVD5/DVD9

INSIDER INFO

Habár hét pecséttel, kutyás örökkel és nyugdíjas ellenőrökkel őrizték, a GameStar kommandós csapata behatolt a Stormregion főhadiszállására, és onnan szuperitkos információkhoz jutott a már körvonalazódó kiegészítőről: a Rush for the Bombról.

Amint a címből is kiteszik, ezúttal egy másik B-betűs dologért megy majd a hírig, konkrétan az atombomba kifejlesztéséért. A történelmileg csöppet kicsavart szál 1944-ben, az Ibériai-félszigeten indul, ahol is a náci az amerikai Manhattan-projektből lopott információkat akarják Portugáliából a német fővárosba fuvarozni. Természetesen az amik azon lesznek, hogy a vonat vakvágányra fusson, a németek meg minden tehetséges emberüket bevetik a szállítmány védelmére. A dolog pikantériáját az adja, hogy mindez elvileg semleges területen, Spanyolországban játszódik. Hát, a magunk részéről kíváncsian várjuk az év végére ígért folytatást.

RUSH FOR BERLIN

A Harmadik Birodalom szó szerint és átvitt értelemben is romokban hever. A nyugati szövetségesek Belgiumban járnak, keletről pedig Sztálin katonái támadnak elképzelhetetlen hullámokban. A kapituláció elkerülhetetlen, a kérdés csak annyi, mikor és ki tüzi ki lobogóját a Reichstag tetejére.

Nem mondhatni, hogy a Stormregion munkatársai meghalnának az unalomtól: még kiadásra vár a *Codename: Panzers* befejező epizódja, közben lelkesen kódolják a *Panzers* második generációját (*Panzers Cold War* munkacím alatt), s nem mellesleg elkészültek egy teljesen önálló stratégiai játékkal, a *Rush for Berlin*nel. Ennek tudtában talán jobban érthető, hogy a téma- és stílusválasztásnál nem merészkedtek túl messze a *C.P.*-ben

már bevált koncepciótól. Ezúttal is a második világháború nyomorát élő Európába repítenek minket, hogy ott stra-

tégiai géniuszunk diadalmaskodhasson. Az már izlés dolga, hogy mi a csillagoszászló alatt szeretnénk nyomulni, esetleg a vodkától fűtött oroszoknak segítünk be, netán a mind kedvezőbb német fegyverletételt próbáljuk kicsikarni a Wehrmacht parancsnokaként.

HARC AZ ÓRA ELLEN

A klasszikus RTS-ekkel ellentétben az egyjátékos kampányt egyetlen, szokatlan „erőforrás” jellemzi: az óra. A küldetés sikerét az garantálja, ha gyorsan, hezitálás nélkül teljesítjük a feladatokat. Játéktechnikailag ez úgy néz ki, hogy minden hadműveleti cél kipipálásakor pontokat szerzünk, s a végén annak alapján ér-

tékelnek feletteseink, hogy ebből mennyit tartottunk meg. A kapott pontok ugyanis folyamatosan elvesznek, ahogy a mutató ketyeg. Pepecselésre, gondos tervezésre tehát nincs időnk, menni kell, mert a szomszédban sem tétlenkednek. Elvileg ez

örvendetes lépés a fejlesztők részéről, de a gyakorlatban számtalan esetben előfordul, hogy laza, kényelmes tempóban is simán megkapjuk a legjobb besorolást. Persze a maximalistáknak ez nem jelenthet gondot, mert a főfeladatok mellett opcionális, illetve rejtett teendők is várnak ránk minden egyes pályán. Arról nem is beszélve, hogy plecsnigyjűteményünk teljesség tételehez még ennél is többet, jobbat kell nyújtani.

VEZÉR ÜTI BUNKERT - MATT

A versenyfutásban kiemelt szerepet kapnak a tisztek, akik speckó képességeikkel alaposan átrendezhetik a seregek közötti erőviszonyokat. A parancsnokokat akár járművekbe is ültethetjük, így mobilitásuk és védettségük egyaránt javul. Mondjuk a németek

harckocsizó ászánál elég egyértelmű, hogy egy böhm pánccal is helye

©. Minden különleges karakternek maximum három képessége van, s az alapból kiult egyet szintlépésekkor bővíthetjük egy-egy újjal. A skillek egy része paszszív, azaz

állandóan „él”, míg a keményebbeket aktiválni és célozni kell – valahogy úgy, mint egy fantasy témájú RTS-ben a varázslatokat.

A tisztek mellett a nor-



GYORSLINK
RTS MOTORVERSENY KÖRNYEZET II. VILÁGHÁBORÚ
KIADÓ DEEP SILVER FEJLESZTŐ STORMREGION
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI S.W.I.N.E., CODENAME: PANZERS
1428



Sherman vs német gyalogság – az eredmény fix 2-es

A németeknek besétetted a Brandenburgi kapunál

Hiába romantikáznak a németek a ladikjukon, hamarosan véget vesszük a partinak

ténelmi szál „fellazításában” mutatkozik meg. Egyfelől a srácok teletölték az *RfB*-t különleges, a tényleges háború idején jobbára csak

rajzasztalon, esetleg fából tákol modellek formájában létező szuperfegyverekkel. Szinte természetes, ahogy Berlin ostromakor az egyik sarok mögül egy 188 tonnás óriás egerészik elő (a Panzerkampfwagen VII a Maus, azaz Egér gúnynevet kapta). Másfelől a kampányok során eltérő mértékben, de megváltoztathatjuk a háború ki-
menetelét. A szovjet hadjáratban jelenik ez meg a legkevésbé: kiváló teljesítménnyel is maximum annyi változást fognak érzékelni, hogy az utolsó misszió videójelenetében két muszka ólommal tömi tele a menekülni készülő Hitler. Az amiknál már erősebb a „történelemhamisítás”, hiszen Berlinnél beelőzhetjük a Vörös Hadsereget. S végül ott figyel a német hadjárat, ahol rágtón a második küldetésnél rá-
küldhetünk a Führer elleni me-

STORMREGION INTERJÚ

GameStar: A *Rush for Berlin* témáját, stílusát tekintve sok hasonlóságot mutat a *Codename: Panzers*szel. Melyek azok a dolgok, amelyek markánsan megkülönböztetik a két programot? Másként kérdezve: ha valakinek nem jött be a *Panzers*, elképzelhető, hogy az *RfB* az egyik kedvence lesz?



Nagy Szakáll Ferenc
Stormregion

Stormregion: Ez abszolút elképzelhető, ugyanis a *Rush for Berlin* készítésekor sokszor az lebegett előttünk, hogy minél jobban különbözzön egymástól a két játék, és még rosszindulatból se lehessen ráhúzni a klón jelzőt. Így került bele a játék gerincét alkotó idő-koncept, az alternatív sztorivonal, a leginkább csak prototípusként létező egységek bevetésének lehetősége, az új multiplayer módok, a teljes képességrendszer és az ezeket hatékonyan használó tisztek – mind-mind olyan elem, ami a *Panzers*-sorozatban nem jelent meg.

GS: Egy érdekes újítással tették izgalmasabbá a megjelenésig hátralévő napokat: a szabadon letölthető demó pályája beilleszthető a teljes verzió hadjáratába. Sikeres volt a reklámfogás? Nőtt a letöltési kedv?

SR: Ezzel nem az volt a cél, hogy reklámfogást csináljunk belőle, hanem az, hogy valami pluszt adjunk azoknak a játékosoknak, akik később megveszik a programot – a német kampány hatodik pályáján ők nagyra fogják értékelni például azt a Maus harckocsit, amelyet csak így szerezhetnek meg.

GS: A különleges fegyverek mellett a gyorsaság is kulcsszerepet kapott, amit a címvasztás igen jól érzékeltet. A küldetések alatt folyamatosan fognak pontjaink, így a lusták – akarom mondani: óvatosak – bizony gyengébb minősítést kapnak a végelszámoláskor. Hogy próbáltatok belőni az optimális ütemet? Ugyanis ha túl gyorsan apadnak a pontok, az frusztrálja a játékost, ha túl lassan, akkor pedig a fejlesztői koncepció, a játék különlegessége vesz el.

SR: Ez így nem igaz, a lassabb játékosok semmilyen formában nincsenek büntetve: sokkal jobban jutalmazzuk azokat, akik inkább a pályák minden zugát felkutatják, ugyanis az opcionális és titkos célkitűzések teljesítésével jóval több időhöz juthatnak hozzá, mint amennyi időt erre szánni kell. Ez tehát ugyanannyira célravezető taktika lehet, mint a „rusholás”, sőt, a tesztelés és balanszolás alatt kiderült, hogy talán még annál is eredményesebb.

GS: A *Panzers* már a kezdetekkor trilógiának készült, a *Rush for Berlin* esetében nem látszanak az erre utaló jelek. Várhatunk folytatás(ok)ra, vagy a következő nagy durranás már a *Panzers* második generációja lesz?

SR: Ez sok szempontból azon is múlik, hogy mennyire vélekednek kedvezően a játékosok a *Rush for Berlin*ről. Ugyan trilógiát semmiképpen nem szeretnénk belőle csinálni, de egy különálló kiegészítő lemez könnyen lehet, hogy elkészül a nem is olyan távoli jövőben.

GS: S ha már szóba került, hogy álltok a *Panzers 2*-vel ©?

SR: Köszönjük szépen, egyre jobban, bár használjuk inkább a *Panzers Cold Wars* munkacímet. A játékhoz teljesen új, nulláról felépített engine készül, amely egyre stabilabb lábakon áll, és már mostani állapotában sok szempontból többet tud, mint a Gepard két és fél generációt megélt korábbi változata. Emellett természetesen folyik a grafikai és designeri munka is – a nyári Games Convention már a nagyközönségnek is fognak tudni mutatni belőle valamit.

mális egységeknél sem ritka, hogy valamilyen különleges trükkel élnek (a legjobb a mesterlövész teleportálási bűvészmutatványa), s ők is meglephetik a maguk három szintjét – igaz, ilyenkor új képességet nem, „csak” jobb harcértékeket szereznek. Az viszont meglehetősen furcsa, hogy gyalogosokkal kell megtöltenünk a harckocsikat, azaz a páncéloshoz önmagában nem jár személyzet. Nem egy, nem két játékban láttunk ehhez hasonló megoldást, ami körülbelül annyi realitással bír, mint az a kijelentés, hogy 2010-ben mi fogjuk nyerni a foci VB-t.

EGERÉSZÜNK, EGERÉSZÜNK?

Talán a legmarkánsabb különbség a *C:P* és mostani bemutatónk alanya között a tör-





A híd ugyan nincs messze, de baromira beerődítettük



1. A két és fél generációnál járó Gepard engine továbbra is gyönyörű robbanásokat biggyeszt a képernyőre. 2. A fent középen található csíkról bármikor leolvashatjuk, hogy állunk. Minél jobbra van a csúszka, annál erőteljesebb lesz a vállveregetés a küldetés végén. 3. A Rush for Berlinben számtalan helyszínen és körülmény között kell megmutatnunk, hogy nem vodkáért vettük parancsnoki kinevezésünket. 4. Parancsnokainkra érdemes vigyázni, és beültetni egy harckocsiba, máskülönben egy arra járó mesterlövész csinos lyukat üthet tehetségtől duzzadó koponyájukba.

rénylentre, aki így már nem úszsza meg gróf Stauffenberg bombáját. Innentől kezdve pedig azon kell dolgoznunk, hogy minél kedvezőbb feltételekkel ülhessünk le a tárgyalóasztalhoz a szövetségeseikkel.

ÖREG GEPARD, NEM VÉN GEPARD

A harcmezőn végigvonultatva szemünk megnyugtató részletességet, színvilágot, árnyéktechnikát találunk,

a megjelenítésért felelős Gepard motorból tényleg kihozták a maximumot, de az is igaz, hogy érződik, ideje továbblépni (aggalomra semmi ok, az új engine már javában készül). Egy-ségeink nemzetiségüknek megfelelő nyelven szólnak, míg a narrátor szerepkört a magyar verzióban Kristóf Tibor és Kautzky Armand vállalta. Érezhető, hogy a készítőik igyekeztek nagyobb súlyt adni a gyalogságnak, ami elvileg örvendetes, ésszerű lépés. A megvalósításnál azonban erősen alávágtak a realitásnak, hogy az akció és a fejlődés zavartalan lehessen. Teljesen abszurd például, amikor négy gyalogos baka nyílt terepen megrohamoz, majd felrobbant egy páncélost. A harckocsi kezelőszemélyzete

hiába kattogtatja a fedélzeti géppuskát, amely normális esetben másodpercek alatt lekaszálná az egész különítményt, a zavartalanul álldogáló (!) talpasoknál mindössze a lassan fogyó életerőcsík jelzi, hogy azért valami történik, még ha nem is az, aminek normálisan kellene. A mesterséges intelligencia sajnos szintén nem érdemel különösebb dicséretet: legnagyobb trükkje az volt, hogy egy felderítő repülő segítségével bevetette nagy hatótávolságú ágyút maroknyi mobil tüzérségem ellen. Ezt leszámítva gépiesen (hogy máshogy...) küldte rám gyárából kigördülő egységeit. Utolsó fájó pont: az útkeresés néha teljes csődöt mondott – két-három éles kanyar elég

ahhoz, hogy beosztottaink tanács-talanul, egyhelyben toporogjanak. Jóllehet a végére kicsit besötétítettük az eget Berlin felett, de az összhatás ennek ellenére pozitív maradt. Egyértelmű, hogy a *Rush for Berlin* nem klón, hanem teljesen önálló, egyedi játék, amely néhány hibája ellenére is megérdemli a figyelmet.

-csonti-

DUNGEONS AND...

Ami a pályák változatosságát illeti, akkora piros pont jár a stormregionös pajtásoknak, hogy olyat egy átlagos tanító néni nem is tud elképzelni. Mostanság az nem számít különösebben izginék, hogy télen, nyáron, esőben, hóban, városban és erdőben egyaránt nyomulhatunk. Szerencsére már az sem egy vaszisztdasz, ha a küldetések stílusa is élesen eltérő jellemvonásokat mutat. Szinte természetes, hogy vannak tömeges csatajelenetekkel dúszított missziók, akadnak settenkedős, kommandós küldetések, és találunk gyártásra, pozícionálásra, védekezésre építő pályát is. Az viszont már külön dobost érdemel, hogy a D&D-s kazamatajárás íze sem hiányzik a repertoárból. A Hitler elleni merénylet előkészítésekor bizony alászállunk, és kulcsokat, kódokat gyűjtögetve bolyongunk a miniatúr labirintusban, fanatikus náci őrkre lövöldözünk, sőt egy angolszász mesterlövészt is kiszabadíthatunk kínzói karmai közül. Érdekes, nemde?



Miénk itt a tér!

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1,7 GHZ	AMD 3500+
512 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	GF 7800 GT

Viszonylag magas a gépigény, de a tesztkonfiguráció probléma nélkül boldogult.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Rengetegféle pálya, stílus	GRAFIKA	8
↑ Alternatív történelmi szál	HANGOK	9
↑ Ötletes multis módok	IRÁNYÍTÁS	9
↓ A harcrendszer inkább akciós, mint reális	HANGULAT	7
	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	8

CSONTI VÉGSZAVA:

A Panzerst ugyan nem volt képes túlszárnyalni nálam, de azért Berlin is megér egy mi-sét ☺.

88%

ÉS A TÖBBI:

Codename: Panzers	91%
Soldiers: Heroes of WWII	89%
Desert Rats vs. Africa Korps	83%



ALIEN
computers

1077 Bp., Király u. 69. (az Eötvös utcánál)
Tel: 413-0450 info@aliencomputers.hu
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-14
www.aliencomputers.hu

Acer, Abocomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák + táskák, tartozékok, kiegészítők

NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK

Házhozszállítás az egész országban!
Az akciótól, áruktól a WEB-oldalon, telefonon illetve az üzletben kap felvívóosságot!

Konfigurációk: 3 év garanciával!
INGYENES ÖSSZESZERELÉS, TESZTELÉS!

Számítógépek munkahelyre, otthonra csúcsgépek játéka, videószerkesztésre, grafikai munkára; brand gépek, szerverek

Vírusirtás, szerviz (kiszállításal is)
Rendszerek tervezése, építése, karbantartása, üzemeltetése

NÉZZE MEG AZ ÁRAINKAT !!! MEGÉRI !!!

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)

2ms 19" 940BF 99.600 ~~109.500~~ 17" 740BF 66.975 ~~80.750~~
4ms 19" 930BF 73.575 ~~80.250~~ 17" 730BF 57.000 ~~64.000~~
6ms 19" 970P 107.500 ~~120.000~~ 17" 770P 77.300 ~~85.750~~
Asus 17" 8ms 45.200 ~~49.200~~ 19" 8ms 57.200 ~~60.000~~
Asus 17" PM17TU (3ms, DVI) 61.700 ~~65.000~~
Prestigio 17" 8ms 41.650 ~~45.000~~ 12ms DVI 40.800 ~~42.500~~
BenQ 15" 12ms 33.300 ~~35.900~~ 17" 4ms 47.500 ~~51.000~~

fekete-fehér és színes lézernyomatok, multifunkciós készülékek AKCIÓS ÁRON

Nem találta az ártíztán? Kérjen ajánlatot!

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) 79.950 ~~85.000~~
(AMD 3000+, 512 M, 80 G, combo, ATI 9600 pro, 5.1 hang)

Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) 102.725 ~~110.250~~
(Gigabyte K8N-E, Athlon64 3000+, 512 DDR, 160 GB HD, CDRW+DVD, Gef 6600GT, 7.1 hang, Dcer 350W, bill, egér)

Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) 154.275 ~~160.100~~
(NF4 lap PCIe, Athlon64 3200+, 1GB-400 DDR, 200 GB SATA2 HD, DVD-író, Gef 7600GT, 7.1 hang, lézerny egér)

Alpha C (felső-közép játék /Intel) 164.150 ~~170.000~~
(d. Sirius 3, de Gigabyte SP45PG, P4 640 3.2 G2MB, DDR2)

Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) 208.325 ~~210.000~~
(Asus ASNE NF4U, Athlon64-939 3500+, 1 GB GEIL RAM, 250 GB SATA, Pioneer 111D, GeForce 7900 GT, 7.1 audio, Chieftec mod ház + 400W táp, Logitech billentyű, MX518)

Alpha C Max (felső kat. játék Intel) 223.650 ~~230.000~~
(d. Sirius 3 Max, de Abit AW8, P4 640 3.2 G2MB, DDR2)

Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) 374.950 ~~380.000~~
(Asus ASNSLJ Premium, Athlon 64 X2 4000+, 2 GB RAM 3GB WD Raptor 10k rpm + 250GB SATA2, NEC 4571, GeForce 7900 GTX, Chieftec 500W, Logitech G5 laser)

Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) 353.975 ~~360.000~~
(d. Sirius 3 Ultra, de Abit AW8 Max, PentiumD 950 CPU: 3.4G átlaléso, 2*2M cache, 2 GB DDR2 GEIL 800 MHz)

Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk!
(Új szolgáltatásunk konfigurációknál +3% + minis garancia
Az árvalóztatásá legfeljebb 10%, de nem több, mint a vásárlás
Fekete szám: netto ár, piros szám: bruttó ár (23% ÁFÁ-val)

videokártyák, alaplakok akciója 3 év garanciával!

Gainward 7950GX2 1GB DDR3 137.500 ~~145.000~~
7900GTX 104.400 ~~110.250~~ 7800 GS+AGP 83.300 ~~85.000~~
7900GTGS: 512M 78.300 ~~80.000~~ 256M 67.200 ~~68.000~~
Asus X1900XT 101.200 ~~105.000~~ 7900GT 65.800 ~~68.000~~
MSI 7800GS AGP 68.875 ~~70.000~~ 7600GT 40.200 ~~42.000~~
Abit AW8Max 955 29.750 ~~30.250~~ AWS 23.400 ~~24.000~~
Asus ASNE 19.450 ~~20.000~~ MSI K8Neo4F 19.475 ~~20.000~~
3év garanciás Samsung HDD-k: 80G 9.575 ~~10.000~~
160GB/8M 13.900 ~~14.000~~ 250GB/8M 16.625 ~~16.800~~
SATA2: 250GB 17.150 ~~17.500~~ 300GB 22.100 ~~22.500~~
Éjdonság: AMD AM2 CPU-k (NForce5, DDR2)
A64 3200+ 30.500 ~~32.000~~ X2 4000+ dual 72.500 ~~75.000~~
MSI Nforce 5-ös lapok 3 év garanciával
K9N Neo-F 17.500 ~~18.000~~ K9N Platinum 26.000 ~~27.000~~
Intel Pentium D 930 3Gite+2*2M cache 49.975 ~~50.000~~
Pioneer 111D 8.500 ~~8.800~~ NEC 4571 8.875 ~~9.000~~
Memóriák / tuning memóriák 3 év garanciával:
Corsair XMS TwinX 2GB (2*1G) 500 45.400 ~~46.000~~
A-DATA 512/500 10.950 ~~11.000~~ 512/566 13.200 ~~13.500~~
GEIL 512/400 9.875 ~~10.000~~ 1G/400 18.325 ~~18.500~~
512/500 13.100 ~~13.200~~ 512/550 18.525 ~~18.800~~
DDR2:800 dual kit 1G 22.975 ~~23.000~~ 2G 45.950 ~~46.000~~
Chieftec akciók pl. 500W táp silent 17.800 ~~18.000~~
LOGITECH TERMÉKEK AKCIÓJA !!!

GIGABYTE
TECHNOLOGY

Csúcsmínőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (házi/üzleti eszközök is!), akciókkal

7900 GTX 512M 106.000 ~~110.250~~ 6600GT 25.800 ~~26.000~~
K8NF-9 15.850 ~~16.000~~ K8N-SL1 18.400 ~~18.500~~

GIGABYTE NOOTEBOOK-OK (2 év gar!)

G-Style W511U (15.4" WXGA, PM 1.7, 312M, 60 G, DVD-RW, USB2, 1394, LAN, WLAN) 208.300 ~~209.000~~

G-Style W511A (15.4" WXGA, PM 2.0, X700, 1G, 80 G, DVDíró, USB2, 1394, WLAN, Bluetooth) 314.000 ~~315.000~~

G-Style N211U (12.1" XGA, 1.9 gPM 1.7, 312M, 80G DVD-RW, USB2, 1394, LAN, WLAN) 249.000 ~~249.500~~


CPU, RAM, HDD módosítható, a garancia 3 évre bővíthető

Diákkedvezmény!

Diákigazolvánnyal
rendelkező előfizetőink
számára most **10%**
kedvezményt adunk!

csak új előfizetőinkre
vonatkozik, egy alkalommal.

Az újságban meghirdetett
egyéb akciókkal együtt
nem használható fel.

 mediashop.idg.hu

GameStar



SAKMAI- ÉS & SAJTÓNAP:
1 NAP, HOGY TESZTELJE A JÁTÉKOKAT,
MERT AZTÁN JÖNNEK A TÖBBIÉK, 150.000-REN



2006.08.23-27.
WWW.GC-GERMANY.COM

Bővebb kiállítói, és/vagy látogatói információ
Magyarországon: seifert@interpress.hu.



GAMES CONNECTION

KIZÁRÓLAG
SAKMAI
ÉS SAJTÓNAP

← GC GAMES + ENTERTAINMENT →

← GC BUSINESS CENTER SAKMAI LÁTOGATÓKNAK →

08.23. 08.24. 08.25. 08.26. 08.27.



<http://www.fixtv.hu> telefon: (06 1) 374 0734

minden csütörtökön 20.15-től **MACIANS**
az adások letölthetők a www.macians.hu-ról
használt gépek adás-vétele www.oszeres.com

antenna  hungária (UHF 26, 511,25 MHz)

LPC (319,25 MHz)

•• T •• Kábel (147,25MHz)

antenna  digital INDULÓ CSOMAG



X-MEN: THE OFFICIAL GAME

A szuperhősök mostanában virágkorukat élik a filmvásznon, ezért a játékiadók szinte kötelességszerűen adják ki évről évre a játékadaptációkat. Úgy látszik, valamilyen titkos szabály alapján ezeknek nem szabad túllépni a közepszerűségeken, és az *X-Men: The Official Game* csak erősít ezen a trenden...

A filmes játékadaptációk fejlesztőinek első törvénye: készülj el a moziba kerülés előtt! Szegény készítők nem húzhatják-halaszthatják a megjelenési dátumot, hanem általában pár héttel a premier előtt – vagy pontosan akkor – kell a játékosokat még inkább arra sarkall-

ni, hogy elsőként rohanjanak a moziba. A második törvény: mindig alpból kevés idő van, hiszen a forgatás kb. egy évig tart... Pedig hát egy játékot nehéz egy év alatt korrekciót kifejlesztetni. Szegény fejlesztőknek így szinte minden egyes játéknál gyorsan össze kell dobniuk valamit, ami azért nem vérciki, relatíve élvezhető, látványos és bugmentes. Az *X-Men: The Official Game* becsületére legyen mondva, hogy legalább megpróbálta...

X-MEN 2.5

Az időfaktoron túl egy másik problémát

jelenthet a sztori: ha ugyanazt kapjuk, mint a filmben, akkor egy csomó poént lelőnek előre a drága játékegyesítők, ha viszont teljesen mást, akkor mégis mi köze a játéknak a filmhez? Ezt az *X-Men*ben úgy sikerült áthidalni, hogy a játék összeköti a második és a harmadik filmet, így tulajdonképpen teljesen indokolt, hogy a kedves leendő néző végignyomja a játékot, mielőtt még beülne a moziba az *X-Men III*-ra.

Az *X-Men* teamből most három karaktert irányíthatunk: Wolverine-t, Nightcrawler-t és Iceman-t. Hogy miért pont ezt a három hőst választották ki a fejlesztők (Rozsomák még oké...) érthető, bár rossz nyelvek szerint azért esett rájuk a választás, mert Hugh Jackman, Alan Cummingot és Shawn Ashmore-t tudták csak rávenni, hogy

szinkronmunkát vállaljanak... (Leszámítva persze a játékszinkron iránt örökké lelkes Patrick Stewartot, aki szerencsére most sem engedte át volna a világot sem X professzor szerepét.)

Más játékokban a híres sztárok nem mindig színvonalasak, amikor játékokhoz adják hangjukat, de szerencsére a négy színész ezúttal tökéletes munkát végzett – olyannyira, hogy még magyar fül számára is ordító különbségeket lehet érezni az ő szinkronjuk és a hipergagyil B „én most nagyon Halle Berry akarok lenni”-típusú teljesítmény között. Ergo, Jackmanék jók, a többi színész viszont rémesen gagyi.

» DERÉK KAR-MOS HŐSÜNK NEM EGY NEO «

Mockosz kis fejlesztőckék koppintanak

MOCKOSZ KIS FEJLESZTŐCKÉK KOPPINTANAK

A Beenoxnak érezhetően megtetszett a

Return of the King többfelé ágazó sztori- és küldetésstruktúrája, mert ők is valami hasonlóval próbálkoztak. Az első három pályán eleinte egymás után lehetünk a hősekkel, majd később egy bizonyos pontnál választhatunk, hogy Wolverine-t vagy Nightcrawler-t irányítsuk-e. Ha letettük egyikük mellett a voksunkat, akkor egy jó ideig ezzel a hőssel is maradunk és sajnos nem válthatunk karaktert – ez gyakran három-négy misszió keretében így is marad. Ráadásul szegény Iceman mindezen idő alatt zabot hegyez Kukutyinban (vagy inkább: havat lapától Novoszibirszkben), aztán csak jó sokára kerül elő egy újabb fejezetben, aminek aztán az égvilágon semmi köze az előzőekhez. Oké, nem számítottam rá, hogy olyan sztorit kanyarítanak a játékhoz, ami alázta-gyalazza a filmeket, de azért valami alapszintű koherencia és igényesség talán nem ártott volna...

KÜLÖNBEN DÜHBE JÖVÜNK

Amikor Wolverine-t vagy Nightcrawlert irányítjuk, az *X-Men* teljesen hagyományos és kissé közepes-erős verekedős játékká degradálódik. Itt más feladatunk nincs, mint hogy a kisebb-nagyobb tömegben áramló (és nem túl változatos külsejű...) ellenséges katonákat agyonverjük, mielőtt még ők lőnének, vagy ütnének agyon, vagy esetleg elektromos árammal ráznák ki a lelket hőseinkből. Ezzel még önmagában nem is lenne probléma, a gond csak annyi, hogy ezek az akciórészecskék egy idő után egyre unalmasabbakká válnak. Nightcrawler még hagyján, mert vele még az egész vicces teleportáló képességének köszönhetően aránylag szórakoztatóak a bunyók, de Wolverine-nel sajnos nem nagyon tudunk más csinálni, mint karmolni és ütni végelgyengülésig. Kivéve mondjuk, amikor Wolverine „bedühödik”, mert ilyenkor egészen brutális mozdulatokra is képesek vagyunk, de mondjuk ezek sem az interaktivitásukról híresek. Úgy látszik, a kombókat nem nagyon



HUGH JACKMAN BEVÁLLALTA

Ha már rajongói legnagyobb bánatára Hugh Jackman végül nem szakította le James Bond szerepét, legalább ebben a játékban végre őt magát hallhatjuk. Igaz, Jackmannek már nem ez az első játékbeli „szerepe”, ugyanis 2004-ben elvállalta egy másik mozi-adaptáció, a némileg jobban sikerült (de sajnos csak konzolra megjelent) Van Helsing szinkronmunkáit is.

szere-
rethe-
tik a ké-
szítők,
mert
ezek szín-
te tel-
jesen ki-
maradtak a já-
tékból. Nem mintha

egyáltalán érdemes lenne használni őket, mert Wolverine ütéseivel és Nightcrawler teleportálásával általában úgyis mindenkit elszakíthatunk. Kivéve, amikor nem: Rozsomáknál néha előfordul, hogy miközben közelről ütök szegényt, távolról még sortüzet is eresztenek rá. Mivel derék karmos hősünk nem egy Neo, és az egyszerű védekező



„Zommmm!”

mozdulaton túl sehogy sem tudja kikerülni a golyókat, ilyenkor nem tudunk mást tenni, mint rárongyolni a puskával felszerelt egységekre, miközben hősünk lövik tovább. Nightcrawler könnyedén oda tud teleportálni, így vele kisebb a frusztrációs faktor, mint szegény Rozsóval. Egy kicsit emelik a játék színvonalát az Iceannel való levegőben jég-szörfölések és a hozzá kötődő feladatok, mert ezek legalább relatív mókások. Összességében azért az első nem elviselhetetlenül gyenge, vagy idegesítő, mint például a *Wolverine's Revenge*-ben, egész egyszerűen csak olyan közepeszerű az egész. A boss-harcok még több boss-úságot okoznak: pusztán arról szólnak, hogy egy meglehetősen zárt területen össze-vissza rohanguzunk valamelyik hőssünkkel és jól megcsapjuk egymást, aztán hátravonulunk, szépen gyógyulgatunk, és kezdődhet az egész előről. Mivel a bossok nem veszik a fáradságot, hogy utánunk rohanjanak, ezért csak türelem kérdése az egész... Amitől pedig még több ránc gyűlik az egyszerű tesztelő homlokán, az a bugok tömkelege. A hőseinkre támadó katonák néha beragadnak a falba, vagy két ajtó közé, sőt, néha szkriptelt, fontosabb karakterek is hajlamosak ott ragadni valamilyen tereptárgyban.

OLCSÓ MŰVÉSZIESKEDÉSNEK HIG A LEVE

A legjobb a játékban a grafikája, az ugyanis egész dögös. Az összes karaktert nagyon szépen kidolgozták, bár különösen a főszereplők néznek ki egész ütően. Wolverine például pontosan úgy néz ki, mint Hugh Jackman a filmekben és Nightcrawler láttán sem kell panaszkodnunk. A különféle egyéb mutánsokon, szörnyeken is elég sokat dolgozhattak a készítők, bár a hőseinkre vadászó katonáknál eléggé rezeg a lécs és ezek ráadásul eléggé gyakran ismétlődnek. A helyszínek aránylag változatosak és egy részük kellően látványos, de azért van köztük néhány unalmasabb is. Az átvezetőket viszont a készítők egészen sajátos stílusban készítették... Nem tudom, hogy abból a megfontolásból, mert nem akartak egy centet sem kipengetni renderelt animációkra, vagy tényleg valami művészit akartak, de normális folyamatos film helyett a főszereplőkről láthatunk állóképeket, miközben beszélnek. (A szájuk persze nem mozog.) Utoljára eh-

hez hasonlót a Commodore Amigán, vagy Gameboy Advance-on láttam és őszintén szólva most már nem vágyom ilyesmire egy 2006-os játékban... Időnként az átvezetők átmennek teljesen váratlanul igazi képregényekbe, de annyira gyorsan rángatják őket, hogy ha nagyon mereszti az ember a szemét, akkor sem lehet az égvilágon semmit sem látni belőlük... Hát, bravó.

MEGSZÍVTUK, MINT A ROZSOMÁK (ALIAS: TORKOSBORZ)

Akárhogy is nézzük, ismét sikerült csak megerősíteni „a moziadaptációk mind közepesek vagy ócskák” arany szabályt. Az Activision úgy látszik, lát potenciált a megszívatásra váró vásárlókban, mert már tényleg az „x-edik” ilyen színvonalú képregényhős játékka szúrja ki a szemüket. Aki él-hal az *X-Men* világért, illetve a belőlük készült filméért, az talán el lesz ezzel a játékkal is, de aki egy igazán ütős TPS-re vágyik, az szerintem most hagyja győzni Magnetót...

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	AMD 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	ATI X800 GTO

Szaggatással nem volt gondom

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Három irányítható X-Men karakter	GRAFIKA	9
↑ Hugh Jackman, mint Rozsomák	HANGOK	7
↓ Agyatlan verekedés kevés kombóval (főleg Wolverine-nél)	IRÁNYÍTÁS	7
↓ Összecsapott sztori	HANGULAT	5
	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	5

BAD SECTOR VÉGSZAVA:

Az Activisionon szerintem valami átok ülhet: továbbra sem képesek olyan szuperhősös játékokat kiadni, amely igazán megütné a mércét.

71%

ÉS A TÖBBI:

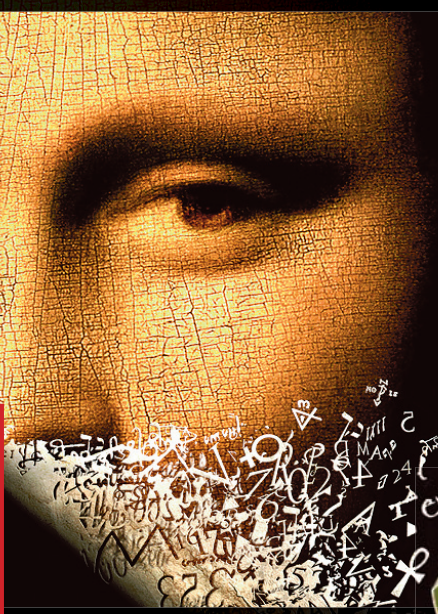
LotR: The Return of the King	87%
Spider-Man 2	82%
Ultimate Spider-Man	74%



„Skroccs!”



„Shatak!”



THE DA VINCI CODE

A Collective volt eddig az egyetlen fejlesztőcsapat, amely igazán színvonalas moziadaptációkkal tudta meglepni a nagydíjazottakat. Ezért nagyon vártuk a Da Vinci Code-ot is. Kár volt ezért ballépésért. . .

A *Buffy the Vampire Slayer*, az *Indiana Jones and the Emperor's Tomb* sikerei és a *Star Wars: Episode III* félsikere után a Collective fejlesztőre mindenki úgy tekintett, mint akik gyakorlatilag az összes moziadaptációt biztos kézzel és nagy szakértelemmel képesek megoldani. Más filmes játékokat még a sztárok aktív közreműködésével is el szok-

készítenek. A most megjelent adaptáció kapcsán azonban valahogy az az érzésem, hogy a Collective-es srácok „zavarba jöttek” és csak azt tudták bizonyítani vele, hogy a kalandjáték műfajához abszolúte nem értenek.

MIÉRT ÉPPEN KALANDJÁTÉK?

Ha egyszer a Collective nem képes profi kalandokat fejleszteni, akkor minek

csináltak belőle azt? – gondolom ez merült fel sokatokban. Nos, a Da Vinci kód olyan sztori, amelybe nem illik Indiana Jones öklözése, Buffy rúgástechnikája és a Jedi lovagok akrobatikus varázslatai, elvégre a főszereplő egy harvardi professzor,

akinek igazi fegyvere az elméje. Éppen ezért a kalandjáték kvázi kötelező választás volt a Collective számára, elvégre mégsem kung-fuzhatja végig Langdon professzor a Louvre-t, a Westminster apátságot, vagy a Saint Sulpice templomot. (Más kérdés, hogy



azért egy kicsit mégis végig fogja, de ne szaladjunk előre...). A Da Vinci kód, mint kalandjáték azonban további problémákat vet fel... Az adventure-ökben ugyanis a két legfontosabb szempont a feladványok és a sztori minősége, ha bármelyik hibádzik, akkor mehet a kukába. A Da Vinci

kód sztóriját a legtöbben ismerik (akik megveszik a játékot, azok pedig szinte biztos), így most vagy azt választhatták volna szegény fejlesztők, hogy eltérnek tőle, „akkor az a baj” (Belga forever...), vagy tök ugyanazt nyomják le a torkunkon, „akkor meg az a baj”. A Collective

végül a két rossz megoldás közül a másodikát választotta, ráadásul úgy, hogy szinte **minden** egyes áldott szituációt és párbeszédet **jelenetről jelenetre, szóról szóra** beletuszkolt a játékba. Így

bizony nem ritka, hogy hosszú öt-tíz percek keresztl

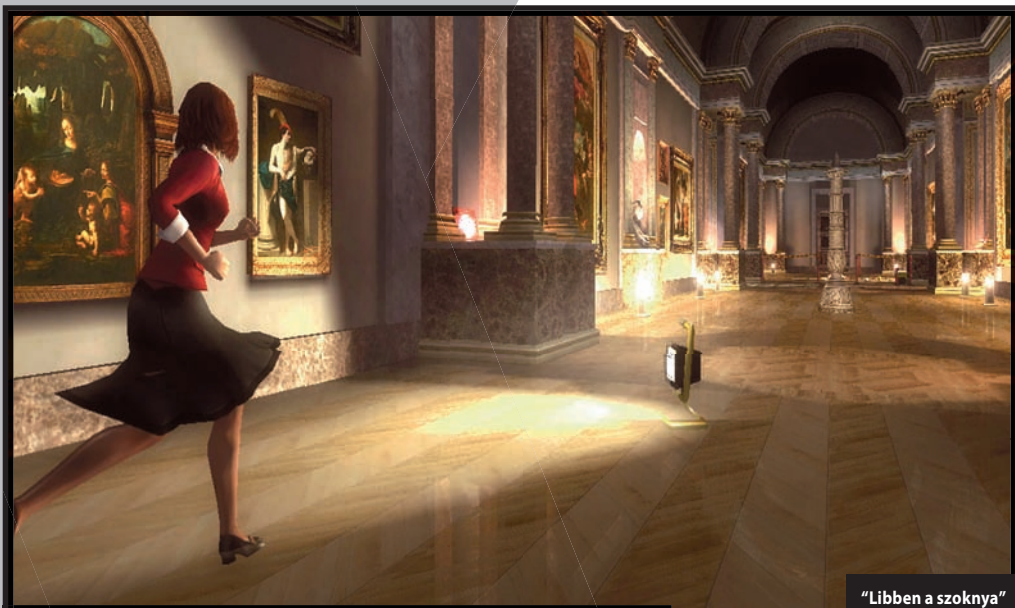
» ELVÉGRE MÉGSEM KUNG-FUZHATJA VÉGIG LANGDON PROFESSZOR A LOUVRE MÚZEUMOT «

arra voltam kárthatva, hogy azt nézem, ahogy a szereplők merev arccal, mozdulatlanul, érzelemmentes hangon mondják fel azokat a mondatokat, amelyeket már kívülről ismerek, hiszen nemrég olvastam a könyvet és láttam a filmet is.



Most komolyan: ti elhiszitek, hogy egy hasbalótt ember könnyben leírt hosszú procedúrát mind képes végigcsinálni...?

tak szűrni, de a Collective a filmsztárok szinkronhangjai nélkül is igazán hiteles Buffy-t, Indy-t, vagy Obi-Wan Kenobit tudott alkotni. Gondolom, ezért is esett a Take 2 választása a fejlesztőcsapatra, hogy a *Da Vinci Code*-ból, minden idők legjobban eladott regényéből játékot



"Libben a szoknya"



Ilyet kérünk karácsonyra.

Nahát, nahát, vajon mi is lehet e megfejtés...?? Hagy' gondolkozzak...

TOM HANKS ÉS AUDREY TAUTOU KIHAGYTA

Mondjuk meg is értem őket, az ő helyükben én sem vállaltam volna szinkronmunkát ebben a játékban. A két színész (illetve a többiek) helyett pedig valószínűleg a fejlesztők rokonai ugrottak be (vagy ők maguk), akik körülbelül olyan szinten produkálták az érzelmek és az árnyalt színészi játék gazdag skáláját, hogy ezzel az erővel akár számítógép által generált hangra is lecserélhették volna őket. Maguk a főszereplők is szándékosan máshogy néznek ki: Robert Langdon Tom Hanks helyett egy lenyalt hajú biztosítási ügynökre emlékeztet, Fache felügyelő pedig egy alkoholista bokszoló. Egyedül Sophie Neveu külseje szimpatikus, de sajnos neki is sikerült valamilyen Miss Fahangot találni szinkronnak.

MIND CHEATEREK VAGYUNK...

A másik probléma a puzzle kérdése... Ha már hűek maradtak a készítő a sztorihoz, akkor úgy gondolták, hogy a *Myst*-szerű logikai feladványoknak (mint például az „Oh Lame Saint” megfejtése) is maximálisan követniük kell a regényben lévőket. (Néhány üdítő kivételtől eltekintve.) A gond csak az, hogy aki már olvasta a könyvet, az tudja előre a megoldást, aki meg nem olvasta,

annak majdnem Robert Langdon szintű hozzáértéssel kell bírnia, hogy rájöjjön. (Azért csak „majdnem”, mert valamennyit nyilván mindenki hallott a sztoriról.) De még a regény fordulataihoz kötődő hagyományos puzzle feladatok is kínos pontossággal követik Dan Brown művét: például a WC-ben is pont úgy fogunk elmenekülni a francia rendőrség elől, ahogy azt már olvashattuk, így szürkeálmányunkat ezek sem túlságosan erőltetik meg. Maga a kezelőfelület teljesen hagyományos, jól működő kalandjátékos inventory rendszer: a különféle összeszedett tárgyakat megvizsgálhatjuk (néha szükség is van rá), egymással és a környezetünkkel is használhatjuk.

INDY KÖSZVÉNYES VÁLTOZATA

A *Collective* eddig mindhárom játékában tökéletes munkát végzett az akció-részekkel. Itt sajnos korántsem ez a helyzet... A probléma ott kezdődik, hogy ugye Langdon nem egy Indiana Jones, ezért a készítő úgy gondolták, muszáj változtatni az *Emperor's Tomb*ban egyébként nagyon profin megoldott verekedésen. Mondjuk eleve nem értem, hogy Langdonnal minek kell bunyóznia, ha viszont már beleerőltették, akkor miért ilyen hihetetlenül ostoba módon oldották meg. Az új módi szerint ugyanis hősünk mindegyik gyepánál az égérgombok különféle, a megfelelő pillanatban lenyomott kombinációival üti a rendőröket és az Opus Dei csuhás ügynökeit: ha a bal gombot nyomod le, akkor öklöz, ha a jobbát, akkor félrelöki ellenfelét, ha mindkettőt, akkor a falnak nyomja. Amikor bedurvulnak az események, vagy védekeznie kell, akkor igazi égérgomb-szonátát kell végigzongorázunk. Az egész eksőn fárasztó, felesleges, idegesítő. Ráadásul, ha mindez nem

lenne elég, akkor még helyenként egy kis „splintercellesdit” is játszsanunk kell – még szerencse, hogy mongoliódióta mesterséges intelligenciájuk miatt nem túl nehéz kicselezni a zsarukat és a rosszfiúkat.

EZT NEM DA VINCI FESTETTE...

A játék menürendszeréről és grafikájáról ordít, hogy a készítő nem nagyon kedvelik a PC-t. A színvilág és a kidolgozottság leginkább a PS2-t idézik, igaz, magukat a helyszíneket (különösen a Louvre múzeumot) a *Collective* egész színvonalasan kidolgozta. Kevesebb jót lehet elmondani a karakterekről és animációjukról: az összes modell eléggé elavult motorról áruklodik és hőseink mozgása is annyira merev és természetellenes, mintha folyton fűzőben járnának. Az ellenségek is a szokásos konzolgyági szintet ütik meg: baltaarcu apu különféle változatait láthatjuk, és ráadásul még feltűnően sok az ismétlődés is.

KOLLEKTÍV UNALOM

A Da Vinci kód interaktív változata tehát nem más, mint egy unalmas, könyvízü akció-kaland, harmatos kivitelezésben. Akik olvasták a könyvet, azok kevés új-donságot találnak benne, akik meg nem olvasták, és csak valamilyen névös 3D-s kalandra vágnak, azok sokkal jobban járnak, ha a *Fahrenheit*-et, a *Dreamfall*-t, vagy a *Broken Sword: The Sleeping Dragon*-t töltik be. Szegény Leonardo pedig már valószínűleg szétforgácsolta a sírját, annyit forgott benne...

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	AMD 3000+ MHZ
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON X800 GTO

Szerencsére szagatni azt nem szagattott. Elég gáz is lett volna.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Próbál sokszínű lenni	GRAFIKA	7
Hűen követi az eredeti sztorit	HANGOK	4
Pár érdekes feladvány	IRÁNYÍTÁS	5
Idegesítő irányítás	HANGULAT	5
Gyöker akciórések	KIHÍVÁS	6
Szajbarágósan követi az eredeti sztorit	SZAVATOSSÁG	7

BAD SECTOR VÉGSZAVA:



A Da Vinci Code egy rosszul kivitelezett kalandjáték, hosszú, unalmas párbeszédekkel és gyenge akciórésekkel nyakon öntve.

59%

ÉS A TÖBBI:

<i>Fahrenheit</i>	93%
<i>Longest Journey: Dreamfall</i>	91%
<i>Broken Sword: The Sleeping Dragon</i>	90%

A TEMPLMOSOK TITKAI

Ez a játék ugyan elég gyengére sikeredett, de akit mélyebben foglalkoztatják a keresztetek körüli rejtélyek, azok megtalálhatják a számításukat néhány korábbi kalandjátékban, a téma ugyanis rendkívül népszerű. A *Broken Sword* első részében például George Stobard egy fennmaradt titkos keresztet lovag társaság után nyomoz, a *Gabriel Knight 3*-ban pedig a keresztetek túl Mária Magdolna figurája is szerepet kap. A *Gabriel Knight 3* egyébként olyannyira merít azokból a témákból, amelyeket a Da Vinci kódban olvashattunk, mintha Dan Brown és Jane Jensen, a sorozat készítője (aki mellelleg szintén ismert író) ugyanabból a forrásból dolgoztak volna...



Már csak 237 törlesztőrészlet és enyém ez a verda!



Milyen sebességgel közelítheti meg az alábbi útburkolati jellel ellátott útszakaszt? A: 220 Km/h B: 180 Km/h

EVOLUTION GT

Itt a nyár és autós játékokból nemhogy a padlás nincs tele, de még a pincéből is úgy kell előbányászni egyet-egyét, hogy elvonulhassunk a hús, sötét szobába benzingózt lélegezni, még ha csak virtuálisan is. Mielőtt odáig fajulna a helyzet, hogy Windows játékok után kutakodnánk, vessünk egy pillantást az Evolution GT-re.

Az igazat megvallva jobban örültem volna az *OutRun 2006 Coast to Coast*nak, de megígértem Bad Sectornak, hogy annak megjelenéséig vigyázni fogok az Evolution GT korongjára, meg aztán nem is szeretném hogy megsérüljön, a végén autós játék nélkül maradnék. Az előzetes képekből, videókból egyébként tényleg egy remekül összebarkácsolts stuffnak ígérkezik, csilivili verdákkal, melyekkel természetesen a világ leg szebb helyszínein suhanhatunk. A jól bevált recept mellett azonban jó néhány különlegességet is belecsempészték a játékba.

XP-ZÖDJÜNK JÓL

Felvezetéként végigizgulhatunk egy rövid, ám kifejezetten hangulatos intrót, amivel a Milestone-os srácok megalapozták, hogy indítás előtt rákattanjunk a játékra és egyre hevesebben markoljuk a kormányt vagy billentyűzetet. A bevett szokáshoz hűen nyomulhatunk azonnal versenyeken, bár a játék esszenciáját felfedezni vágyók úgyis a story móddal fogják kezdeni. Itt rögtön Gabriele Tarquini, az Alfa Romeo színeiben versenyző pilóta fog minket a szárnyai alá venni, angol nyelvleckének is tökéletesen megfelelő kommentárjai által részt vehetünk a "Hogyan legyünk istenkirálysászár autóversenyzők?" képzésen.

Az *Evolution GT* legnagyobb újdonsága persze nem ez, hanem a kőkemény RPG rész. Igen, jól hallottátok, RPG elemeket is csempészték a játékba. Legelső feladatunkként ki kell választanunk a versenyzőt, mely a *The Sims* karakterge-

neráláshoz hasonlóan, itt tudjuk kiválasztani alaptulajdonságainkat. Emellett a látványos előzésekkel, aszfaltégetéssel, farolásokkal és bravúros mutatványokkal XP-hez juthatunk. Először talán kicsit mulatságos, bár másodikkra is az, amikor egy-egy farolás után felszáll a kicsi fölött a +25 XP felirat. Nem csak az a lényeg, hogy minél jobb

kocsival álljunk rajthoz, mivel az elért helyezésünk attól is nagyban függ, mennyire szikles az adott pilóta. Ez természetesen az ellenfelekre is igaz, hisz ők is fejlődnek, szintet lépnek és egész jól taktikáznak. A talantpontokra tehát a megnyert XP-ből tudunk majd kiosztani és így fejleszthetjük a precizitásunkat, koncentrációnkat és még egy féltucat tulajdonságunkat. Persze minden valamirevaló autós-RPG-ben (ez de jól hangzik) vannak felvehető itemek, így kézenfekvő, hogy a játékban is találunk teljesítményt befolyásoló cuccokat. Ilyen például a ruházatunk, a sisak, kesztyű, overall és cipő. Ezek után mondja valaki, hogy az autós versenyzés csak technikai sport!

PLEASE INSERT COIN

A pozitív összkép lerombolása sajnos már a futamokon való részvétellel megkezdődik. A legnagyobb problémám az autók viselkedésével és irányításával, a fizikával volt. Az még rendben, hogy egy utcai Clío

jóval lassabb, mint egy Pontiac GTO, de kérem szépen, miért lehet annyira esetenül irányítani a gyengébb utcai kocsikat? Az erősebb géppalattákkal már élvezhetőbb a játék, bár 200 km/óra fölött is mindig a gázt fogjuk keresni, mivel olyan érzést kelt a játék, mintha csak 80-90-nel autózoznánk. Az arcade feelinget tovább erősíti, hogy amikor nekimegyünk valaminek, a kamera ide-

gesítő módon beremeg, felborulni pedig lehetetlenség, a kerekek egy pillanatra nem hagyják el a talajt. Ehhez sajnos jönnek az igen botrányos hangok, amiket ütközéskor vagy súrlódásnál tapasztalhatunk. Sőt, az is elég vicces, hogy bizonyos helyeken nem lehet kisodródni a járdára, mert a 2 cm-es padkának – szép magyarsággal – nekimenve nincs tovább más, csak a Semmi. Az Univerzum határa.

ÉN KÉREK ELNÉZÉST

Valahogy mostanában kezdtem úgy érezni, az autós játék fejlesztők is valami koreai MMORPG-vel töltik a szabad idejüket, vagy az is lehet, hogy a kiadók mindent idő előtt adnak ki. Ezzel is körülbelül ez lehet a helyzet: adott egy elég hangulatos játék, remek verdák, egész csini grafika és élvezetes pályák, erre épp az autók viselkedésével, a sebességérzet hiányával az utolsó pillanatban nyakoncsapják a drágalátos programozó bácsik. Az *Evolution GT* tehát legjobban egy kellemes autós limonádéra hasonlít, mely elsőre hús, ám

mikor elolvadnak belőle a jégkockák, rá kell jönnünk, nem is annyira finom. Kár érte, talán a második részben kijavítják ezeket a hibákat és nem kell 75%-ot adni az egyébként elég jó kis játéka.

Mady

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
AMD 1400+	PIV 3,2 GHZ
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	ATI X800 PRO

A gépigény meglepően alacsony, így a gyengébb videokártyákkal is tökéletesen fut. A magasabb felbontással és a grafikai részletességgel sem kell finomkodni.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Érdekes RPG elemek	GRAFIKA	9
↑ Kellemes grafika	HANGOK	7
↓ Hangulatos zene	IRÁNYÍTÁS	7
↓ Sebességérzet hiánya	HANGULAT	7
↓ Gyenge fizika	KIHÍVÁS	7
↓ Kevés kihívás	SZAVATOSSÁG	6

MADY VÉGSZAVA:



Összességében kellemes autós cucc lenne, a zavaró hibák viszont lerontják az élményt, így a kategória feledhető közepmezőnyébe süllyed.

75%

ÉS A TÖBBI:

TOCA 3	93%
NFS: Most Wanted	92%
World Racing 2	76%

GUILD WARS FACTIONS

Sokan a *World of Warcraft* méltó vetélytársának tartják az éppen egy évvel ezelőtt debütált *Guild Wars*, amely valóban rendkívül népszerű MMORPG lett az elmúlt időszakban. Nem csoda, hogy a kiegészítő is megérkezett, ráadásul nem is akármilyen fogadtatás mellett.

A sikert kár is vitatni, az NCsoft jelentése szerint a *Factions* az első nyílt hétvégén 500 ezer játékost vonzott, akik összesen 3 millió órát töltöttek a virtuális világban. Azóta már a megjelent termék is sikert sikerre halmoz, és bizony már az első pillanatban minket is meggyőzött arról, hogy megérte egy évet várni a népszerű *Guild Wars* kiegészítőjére. Szerencsére a régi online koncepció most is megmaradt, ha egyszer megvesszük a lemezt, akkor már nem kell több ezres havidíjat fizetnünk, gyakorlatilag korlátlanul élvezhetjük az ArenaNet tökéletesen megalkotott fantáziavilágát. Tyria harcai tehát tovább folytatódhatnak, és a kiegészítő lemez segítségével most új kasztkok bőrébe bújva szállhatunk ringbe a charrok ellen.

ÚJ ARCOK A CÉHEKNÉL

Az eddig jól ismert kasztkok mellett most a bérgyilkos és a rituális varázslatokkal rendelkező mágus jelent meg a színen, mindketten elég penge képességekkel szállnak versenybe. Természetesen a fegyverek és kiegészítők is jelentősen bővültek és több száz új képesség is bekerült

a képbe, ha véletlenül nagyon unatkozunk. Sajnos a szintkorlát maradt a régi, ez a *Guild Wars* egyetlen számottevő hibája, de hát semmi sem lehet tökéletes. Cserébe marad a régi kihívás, egészen új kalandokkal fűszerezve, 50 kerület és öt nagyváros vár arra, hogy meghódítsuk, ráadásul a csoportos küldetések is előtérbe kerültek. Szerencsére a *Factions* önálló játékként használható, tehát mindenképpen érdemes beszerezni ezt a korongot, senkinek nem okozhat csalódást. Talán még a *WoW*-osok is elmorzsolnak egy könnycseppet a láttán. Nincs kizárva.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

85%

FEJLESZTŐ:
ARENANET

KIADÓ:
NCISOFT



Finom volt az a gomba, csak most olyan furcsa színeket látok...



Na ezt próbálja meg valaki leszorítani az útról

AUTO ASSAULT

Amolyan Mad Max életérzést adott nekünk az *Auto Assault* című MMORPG, amelyet minden hibájával együtt csak ajánlani tudunk, mert egészen új és egyedi online világot teremtett, amelybe érdemes ellátogatni.

A távoli jövőben földönkívüli gépek zuhannak a Föld különböző pontjaira, és ahol találják őket, ott minden életforma mutálódni kezd. Ez persze az emberiségnek nem nyeri el feltétlen tetszését, így biomechanikusan átalakított szuperkatonákkal igyekeznek fellépni a fenyegetettség ellen. Az ötlet sajnos nem jön be, és a bolygónkon dúló háború egyre nagyobb méreteket ölt. Ekkor már csak egy választás marad (amolyan mátrixos beütéssel), a világ kormányainak vezetősége felégeti az egész bolygót, és népünk a felszín alá menekül. Néhány száz évvel később visszamerészkedik az ember a felszínre, de a helyzet nem lett sokkal rózsásabb, az idegenek és a biomechanikai hadsereg is alkalmazkodott a környezethez, és még mindig egymást ölik, mint két domináns civilizáció. Egy ilyen helyzetben az embereknek már nincs sok dobása, mégis, valahogy vissza kell hódítani a felszínt.

KOCSIBA BEI

Az *Auto Assault* cseppet bárgyú története nem veszi le az embert a lábáról, de aztán egy olyan kellemes online játék veszi kezdetét, amelyet mindenképpen érdemes kipróbálni. Ha megpróbálnánk beszkatulyázni a produkciót, akkor valami olyasmit mondhatnánk, hogy egy RPG elemekkel felhígított autós harci szimulátorral van dolgunk, de mi in-

kább csak a játékelményvel voltunk elfoglalva. Az *Auto Assault* világa elég tágas, és a küldetésekkel sincs gond, tehát a szavatosság hosszú időre garantált. A harcok látványosak és elég nehezek, érdemes sok időt tölteni a felkészüléssel, mielőtt éles betetésre indul az ember. A karakterek és a járgányok a szerepjátékok szabványai szerint fejleszthetőek, és mindhárom faj harcosaként érdekes kihívásokban lehet részünk. Minden tereptárgy elpusztítható, gyakorlatilag bármit leradírozhatunk, ha van elég tűzerőnk, ez külön dicséret érdemel. A grafika és a fizikai modellezés is elég meggyőző lett, igaz, itt azért belefutottunk jónéhány bugba, de remélhetőleg ezeket fokozatosan kijavítják majd. Az *Auto Assault* tehát érdekes és szórakoztató alkotás, megér egy próbát, ez a Mad Max hangulatú világ új izgalmakat ígér, amiből kár lenne kimaradni.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

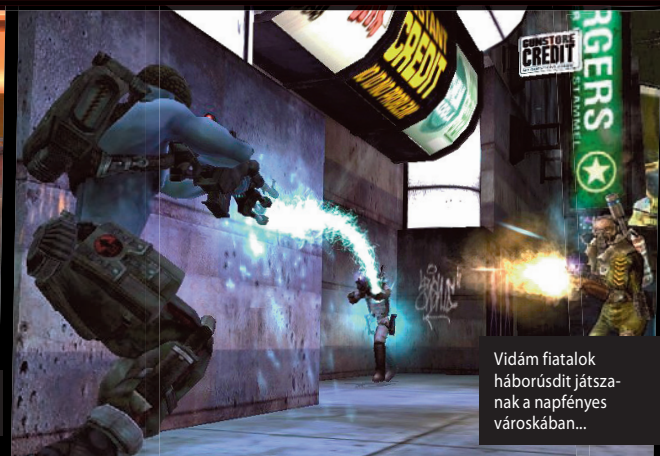
80%

FEJLESZTŐ:
NETDEVIL

KIADÓ:
NCISOFT



Haver, ez már égő, amit művelsz...



Vidám fiatalok háborúsdít játszanak a napfényes városkában...



Hősünk olyan, mint Dulifuli és Törperős keveréke a Hupikék törpikékből...

ROGUE TROOPER

EXTRA ▶ TRAINER A DVD-N

A mutánsok mostanában divatosak: az X-Men 3 után ezúttal egy genetikai kísérlet szülte renegát katonával irthatjuk a népet. A leginkább egy nagyranőtt hupikék törpikére hasonlító főhős egy angol képregénysorozat karaktere, lássuk, mit művelt a licenccel a Rebellion...

A Nu-Föld nevű bolygón járunk, a setét jövőben, ahol két erős és agresszív nép vív kegyetlen harcot egymás ellen. A hagyományos fegyvereken túl biológiaiakat is bevetettek, ennek köszönhetően az egész bolygó sivatagos, mérgező rémálommá vált. Idáig a játék millióje tökéletes alapot képezhetne egy RTS-hez (talán majd a Rogue Troopers: The Final Countdown,

katonáknak légzőmaszkokat és speciális védőruhákat kell viselniük, hogy életben maradjanak az „idillikus” állapotú bolygón, Rogue és hozzá hasonló mutáns-társai nagyszerűen megvannak nélküle. Rogue a „Southers”-eknek dolgozik, és a „Norts”-ok (sic!) ellen harcol, de igazából zsoldos katona, aki csak a társai sorsával törődik. Ezért hősünket kissé sokként éri, amikor mutáns társait egymás után lelövik. A haláluk előtti pillanatban a személyiségüket és képességeiket egy

upgrade-eket gyárthatunk a fegyverünkhez. Helm pedig igazi technológiai zseni: számítógépes rendszerekbe tud betörni, elektronikus védelemmel ellátott ajtókat tud kinyitni és ennek köszönhetően időnként kivethetjük Rogue holografikus képét a harcmezőre, hogy az ellenség ezt lője.

CSÚNYÁCSKA ÉS BICEG

Ez mind szép és jó, de persze igazából csak arról szól a dolog, hogy Rogue igazi szuperkatona legyen. A küldetések aránylag érdekesek lennének, de a környezet elég sivár és a pályaszerkesztés a készítőket totális érdektelenségéről árulkodik. A külső terep helyszínei mind szürkék és alacsony textúrájúak, a katonai bázisok pedig pont úgy néznek ki, mint amilyeneket valamilyen ócsó Riddick, vagy Terminátor-klónban láthatunk. A Rogue Trooper igazi rákfenéje azonban a béna irányítás, amellyel többet fogunk harcolni, mint magával az ellenséggel. Rogue mozgatása és a célzás még nem is annyira gáz, de amikor például egy fal vagy bármilyen más természetes akadály mögé akarunk bújni, akkor néha addig szerencsétlenkedünk, amíg az ellen szitává nem lő. Persze a kameranézet is szinte kötelességszerűen gagyi – úgy látszik, ez már örök rákfenéje lesz a B kategóriás TPS-eknek...

ásítás lesz az egész játékból. Arra talán jó lehet, hogy egy délután ellövöldözzess vele, de amúgy inkább a „felejthős” kategóriába tartozik...

Bad Sector

HARDVER	
MINIMUM	EZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	AMD 3000+ MHZ
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON X800 GTO
Szaggatással nem volt gondom	

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Intenzív akció	GRAFIKA	7
Aránylag jó sztori	HANGOK	7
Gyenge irányítás	IRÁNYÍTÁS	4
Elavult grafika	HANGULAT	7
	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	7

BAD SECTOR VÉGSZAVA:

A Rogue Trooper egy aránylag élvezetes akció TPS lenne, de a gyenge irányítás és elavult grafika miatt sajnos aránylag érdektelen marad.

66%

ÉS A TÖBBI:

Max Payne 2	94%
Tomb Raider: Legend	91%
True Crime 2	58%



Ejj, de belufiztam...

vagy valami hasonló csodában), ám a Rogue Trooper echte háborús TPS...

GREEN IS BEAUTIFUL?

Hősünk bőre kékeszöld színárnyalatban pompázik és testalkatra Schwarzeneggerrel vetkészik. Mig az egyszerű

katonává” válik. Gunner például fegyverszakértő, ezért a chipjét Rogue a mordályaiba rakja, így sokkal jobban tud tüzelni és célozni. Bagman chipjét Rogue még érdekesebben használja fel: az elesett katonák és gépek részeit összeszedve löszert egészségügyi csomagokat és

FIRE AND FORGET

A Rogue Trooperben vannak jópofa ötletek, de a szokásos TPS hibák, a hosszú távon uncsivá váló sztori (hacsak nem rajongsz a képregényekért) és a közepszerű grafika miatt csak egy nagy

Lő! Talál!

Gól!
6-Quad

Gamer's
Choice!
GIGABYTE Gaming Solution



GA-965P-DQ6

GIGABYTE Ultra Durable6-Quad alaplap

Az iparág első vezető All-Solid Capacitor tervezésű alaplapja

- Hosszabb élettartam
- 6 Quad tulajdonság

Egy életre szól

Megbízható kondenzátorok

Elektrolitikus kondenzátorok



Quad BIOS



Quad Cooling



Quad Triple phase



Quad eSATA2



Quad Core Ready



Quad DDR2 slots

6-Quad Edition

GA-965P-DQ6 **Hosszabb élettartam**

Intel® P965 + ICH8R lapkakészlet

- Intel® Core™ Duo processzortámogatás
- Az első Quad BIOS megoldás a Multiple védelemhez
- Az iparág vezető megbízható kondenzátorok alaplap tervezése
- Dual Channel nagyteljesítmény DDR2 800 memóriátámogatás
- Dual PCI-E grafikus csatló a kiemelkedő játék teljesítményhez
- SATA 3Gb/s, Quad eSATA II csatlóval
- Házimozsi minőségi, 8 csatornás HD audio
- Optimalizált Gigabit LAN és IEEE 1394 firewire
- Teljeskörű hűtési megoldás csendes, hőcsöves hűtéssel és Crazy cool



* Windows VISTA Ready Requirement : • High Definition Audio • DirectX 9.0 VGA

S series

GA-965P-DS4 **Hosszabb élettartam**

Intel® P965 + ICH8R lapkakészlet

- Intel® Core™ Duo processzortámogatás
- Az iparág vezető megbízható kondenzátorok alaplap tervezése
- Dual PCI-E grafikus csatló a kiemelkedő játék teljesítményhez
- Dual Channel nagyteljesítményű DDR2 800 memóriátámogatás
- 8 csatornás Intel HD audio
- Optimalizált Gigabit LAN és IEEE 1394 összekapcsolhatóság
- Teljeskörű hűtési megoldás csendes, hőcsöves hűtéssel és Crazy cool



Silent-Pipe



Speed



Smart



Safe



Windows VISTA Ready

P965 kapható június 5-től.

Bővebb információért hívja forgalmazóinkat



CO-RUN Export-Import Kft.
www.corun.hu
Tel:+361-301-0600
Fax:+361-301-0601



CHS HUNGARY Kft.
www.chs.hu
Tel:+361-451-3543
Fax:+361-451-3532



Ramiris
www.ramiris.hu
Tel:1-888-3200
Fax:1-888-3201



www.gigabyte.hu

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specification and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk. GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

TIPPEK TRÜKKÖK

CHEAT & EASTER EGG DV ZE MONZ
**HITMAN
BLOOD MONEY**

SZERKESZTOI JEGYZET



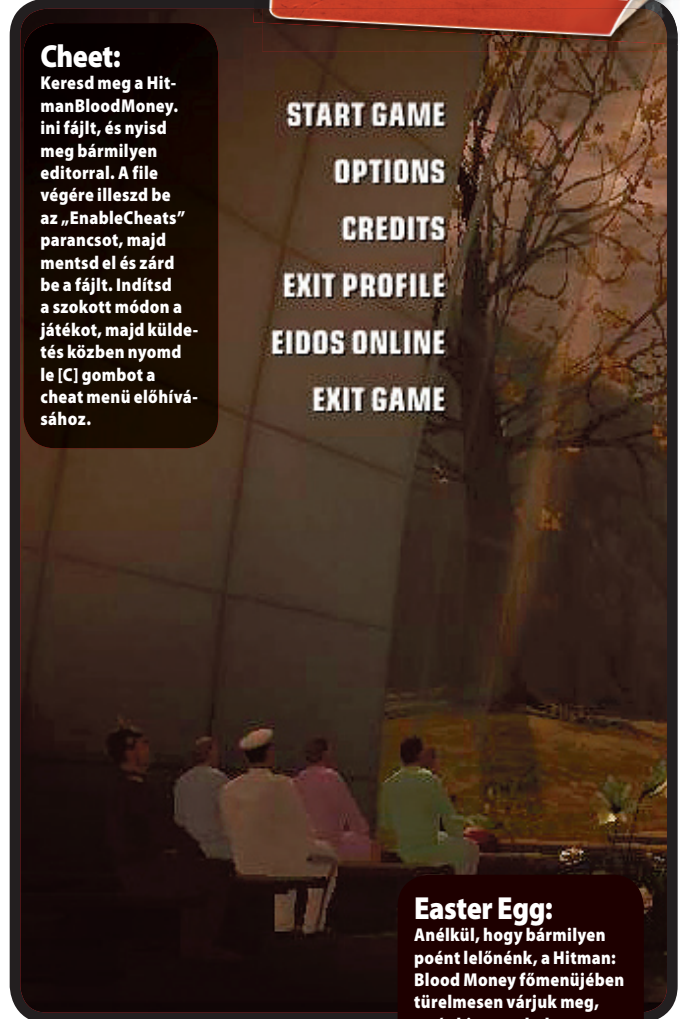
„Nyár van nyár! Röpke lepke száll virágra, zümmög száz bogár!” Ezzel a kis vidám gyermekdallal köszönténék minden kispajtást. Nehéz és vészterhes időket él át a Tipprovat™ de ez el ne keserítsen senkit. Mindenről a galád E3 tehet, hiszen megagiga összeállításunk kedvéért szegény Tipprovatból™ is le kellett csípni egy darabot... Persze nem engedtünk a 47-ből, úgymond, hiszen kompromisszumok nélkül, négy oldalon tárgyaljuk a Hitman: Blood Money-t – egészen pontosan végigjátszással igyekszünk bevágódni. Mellé még becsusszant egy kisebb Ghost Recon tippkupa Kecskétől, de ennyi, bezárt a bazárt. Na de jövő hónapban majd, fúúú... persze semmit sem mondhatok, trallala.

És még valami: mostantól a drága jó Mady még a CD/DVD mellékletre is felengedett minket, lelünkre kötve hogy megtöröljük a cipőnket és csendben leszünk. A kedves érdeklődők már kattoghatnak is oda, várja őket a digitális Hősök tere! (Csak csendben!)

Cheat:

Keressd meg a HitmanBloodMoney.ini fájlt, és nyisd meg bármilyen editorral. A file végére illeszd be az „EnableCheats” parancsot, majd mentsd el és zárd be a fájlt. Indítsd a szokott módon a játékot, majd küldetés közben nyomd le [C] gombot a cheat menü előhívásához.

START GAME
OPTIONS
CREDITS
EXIT PROFILE
EIDOS ONLINE
EXIT GAME



Easter Egg:

Anélkül, hogy bármilyen poént lelőnénk, a Hitman: Blood Money főmenüjében türelmesen várjuk meg, amíg kizoomol a kamera, ekkor láthatjuk hogy kik is látogattak el a 47-es temetésére. A kedves egybegyűlteket javarészt olyan arcokból áll, akik a következő pályákon célpontjaink lesznek – ahogy szépen sorban öljük őket, folyamatosan tűnedeznek el a padokról...

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

1 Kezdetek

Amikor egy olyan pályára kerülünk, ahol kezdetben van egy főépület, akkor először mindig a kereskedelmet (energiafejlesztést) fejlesszük, és a katonai épületet. Ha van rá lehetőség, akkor érdemes elfoglalni még egy bázist, amivel szintén érdemes kereskedelemre hajtani.

2 Triumvirátus

Szinte minden pályára csak egy hőssel mehetünk, Giacomoval. Mindig vegyünk mellé másik két szimpatikus - a főtérképen fejlesztett – bajnokot. Három híresség pont elég, lévén a negyedik hős megvétele már nagyon sokba kerül.

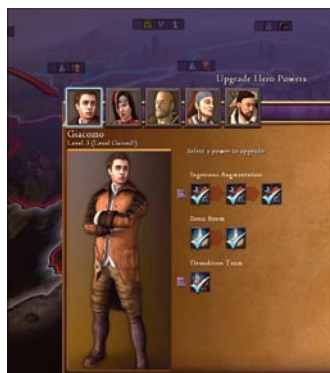
3 Vár álljon, ne kőhalom!

A stratégiai térképen, ahol eldönthetjük melyik pályára is „lépünk”, kezdetben mindig kereskedő épületeket húzzunk fel, hogy később többet tudjunk

építeni. Ha tudunk, akkor építsünk várakat is, hiszen azok minden körben biztosítanak némi bónuszt.

4 Ne költskezz

A gyengébb egységek fejlesztésére nem érdemes elpazarolni a kutatási pontjainkat, inkább vegyünk egy nagyobb, erősebb lényt a pontjainkon (a Vincinél pl. Jaggernautot érdemes venni, vagy Air Destroyert). A küzdelmek során ezeknek a monstroomoknak nagyobb hasznát vesszük, mint bármilyen más egységnek.



Mindig Giacomoval fejlesszük fel elsőként, hiszen ő az akivel majdnem minden pályán tudunk harcolni.

RUSH FOR BERLIN

1 Forgassd

Amikor egy bázist védünk, fontos, hogy a tankjaink illetve gyalogosaink mindig arra nézzenek, amerről az ellenfél jöhet. Ezért forgassuk be őket akár egyével is, hogy minden irányból kiszűrhető az ellenfelet.

2 Csapatok

A gyalogosokat és a tankokat véletlenül se tegyük egy csoportba. A tisztet mindig abba a csoportba tegyük, ahol a bonuszai jobban érvényesülnek.

3 Szétszórva

Ha tankok ellen megyünk, akkor véletlenül se egy irányból közelítsük meg őket, hiszen akkor koncentrálni tudják a tüzejüket. A legjobb hátulról és előről egyszerre támadni, így az egyik csapat sértetlen marad.



Mindig legyen egy nagy adag íjász a bázisunkon, hogy az ellenfél lényei ne okozzon több gondot.

EXTRA RÉSZLETES EREDMÉNYEK A DVD-MI

HŐSÖK TERE

AZ EHAVI VERSENY BEKÜLDÉSI
HATÁRIDEJE JÚNIUS 25.

Kedves elektronikus sporttársak!

A megmértetés rendületlenül zajlik, én mostantól a CD/DVD mellékleten is megtalálhatjátok a legjobb eredményeket! Ha valaki egy régebbi versenyszámban rekordot dönt, küldje be azt is bátran – ha az újságba már nem is, a lemez mellékletre felkerül. Lássuk, kik lettek a májusi győztesek:

EREDMÉNYHÍRDETÉS

NEED FOR SPEED:

MOST WANTED (IRONHORSE & COAST)



TRACKMANIA NATIONS

G-4



1	COOLBOY	2:09:64	RÁCZ PÉTER	21:92	1
---	---------	---------	------------	-------	---

2	KALUP KRISZTIÁN	2:15:66	BRITS	22:28	2
---	-----------------	---------	-------	-------	---

3	ZOLIPAPA	2:18:72	GRIME	22:65	3
---	----------	---------	-------	-------	---

Gáti Attila 2:26:22
Váry Kovács Gergő 2:27:37
Rein Viktor 2:27:68
Tóth Max 2:33:81
Matthew 2:35:12
Bojtor Gábor 2:36:74
Norbiji 2:38:89

Kránicz Tamás 22:67
Marcis Tamás 22:85
Bán Róbert 22:91
Kalup Krisztián 23:07
Módos Balint 23:22
Tóth Max 23:72
Mészáros Zoltán 24:93



Természetesen nem olvasói tablóképről van szó, a keretben látható nevek nem azonosak a képen szereplő kedves fiatalberekkel. Ünnepelesen lezártuk az Elder Scrolls IV: Oblivion szíves támogatásával rendezett Chuck Norris hasonmás-versenyünket, a legjobban sikerült munkákat meg is szemléltethet. Szakértő zsűriink (a szerkesztőség, exkluzív vendégként Peter Molynieux-vel, aki csak annyit üzent, szerinte megdöglik egyformán király) végül Kiss Gábor pályaművét tartotta a legéletszerűbbnek, így a nyeremény őt illeti. Gratulálunk!

FIGYELEM!

Az aktuális versenyekre JÚNIUS 25-én 23:59-ig lehet jelentkezni, közép-európai idő szerint (aki bizonytalan, a Felvonulási téren látható homokórát vegye alapul). A határidő után küldött leveleket kinyomtatjuk, összefirkáljuk és kinevetjük. Aki pedig továbbra is ötmegás BMP-eket küld az elegáns, karcsú és legfőképp kisméretű JPG helyett, azt a 47-es ügynök személyesen látogatja meg az IrfanView legfrissebb verziójával.

Címünk: hosoktere@gamestar.hu
Mint az közismert.

Szabályok: A játékból lopott képeket JPG formátumban küldjétek. Bár mindenki nevezhet több versenyszámban is, a különböző játékokban elért eredményeket minden esetben külön levélben kérjük elküldeni, a levél tárgya az adott játék címe legyen. Ha valaki nem írja alá a levelet, eredménye "Ismeretlen katona" néven kerül listázásra és nyereményét a Magyar Honvédség kapja meg.

Ha van olyan játék, melyben nagyon szeretné összemérni magad a többiekkel, írd meg!
Sok sikert mindenkinek, várjuk az eredményeket!
hosoktere@gamestar.hu



1. versenyszám

Nos, autós barátaink eleget szerepelhettek mostanában, úgyhogy más vizekre evezünk. Itt az alkalom, hogy a Hitman rajongói bizonyítsanak: lássuk, ki mennyi idő alatt darálja le a Dance with the devil című pályát. FIGYELEM! Csak a „Silent Assassin” minősítést kapott nevezéseket fogadjuk el! (Hoppácska.)



2. versenyszám

A CD/DVD mellékleten is megtalálható Rush For Berlin demója több szempontból is érdekes, még azoknak is, akik már rendelkeznek a teljes verzióval, hiszen a demó végigjátszásával az alapjátékban is kapunk egy meglepít. A feladat egyszerű: várjuk a demópályán elért legmagasabb pontszámot!

RISE OF NATIONS:
RISE OF LEGENDS

Játék közben nyomd le az [Enter]-t, majd írd be a csalást.

X = Játékos színe (pl. red)

/cheat reveal

látható

/cheat victory

a teljes térkép

/cheat (ally/peace/war) X

pálya

/cheat resource XY #

megnyerése

játékosal

szövetség, béke,

háború

x játékosnak

/cheat mana H #

manát ad

/cheat finish

épület azonnal

/cheat tech X tech on/off

mennyiségű

Y fajta

nyersanyag

/cheat safe

pl.: /cheat

resource red

wealth +1000

mennyiségű

H nevű hősnék

a kiválasztott

felépül

minden technikát

kifejleszt

x játékosnak

pár Jaggernautot

és Air Destroyert

kapunk

SIN EPISODES: EMERGENCE

Játék közben nyomd le a [-] gombot, és írd be:

sv_cheats 1 majd nyomj [Enter]-t. Ugyanígy

konzolba írhatod a kódokat:

god health 999

notarget

sérthetlenség

999 életpont

láthatatlanság

SWAT 4:
THE STECHKOV SYDICATE

A swat4x.ini file-ban írd át az

„EnableDevTools=False“-t „EnableDevTools=True“-

ra, majd játék közben nyomd le a [] gombot, hogy

előhív a konzolt, ahova a csalásokat írhatod.

god

behindview [0 vagy 1]

setgravity [szám]

SetJump [szám]

sérthetlenség

TPS nézet

gravitáció állítása

ugrás

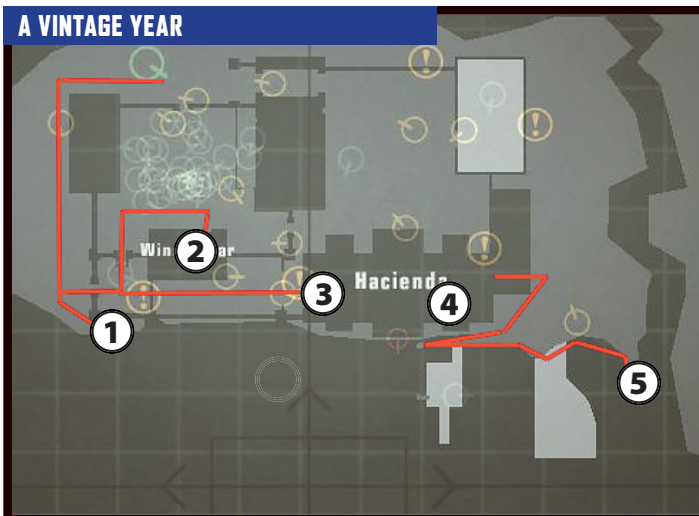
nagyságának állítása

HITMAN 4 VÉGIGJÁTÁS

Bárkit megölhetsz, de munkád nem erről szól. Még a legkínosabb szituációkban sem kell tömegmészárlásba kezdenünk, ha az alábbi végigjártás szerint cselekszünk. . .



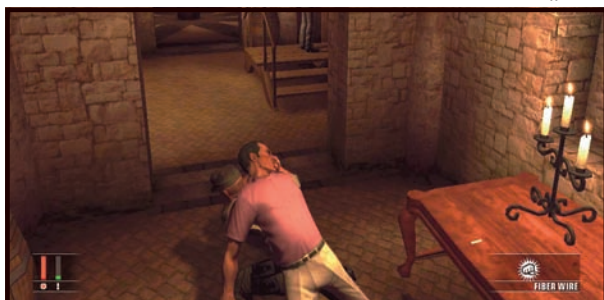
1. Amikor az öreg a korláthoz áll bámészkodni, öljük meg, vegyük el a ruciját, majd dobjuk a vízbe.



3.-4. ALTERNATÍV Lapuljunk meg a vízesésben, és amikor az öreg kijön az erkélyre, lőjük le.



3. A ház földszintjén masírozó őrt kábítsuk el, majd vegyük át a ruháját.



2. Manuelt a kis szobájában öljük meg, majd hulláját rejtjük a szobában lévő ládába.



5. Az ablakon át távozzunk a Don szobájából, majd fussunk le a repülőhöz.



4. A Donhoz úgy juthatunk be, hogy amikor nem néznek arra az öreg, feltörjük szobája zárját. Ezután várjuk meg amíg elkezd zenélni, majd fojtsuk meg.

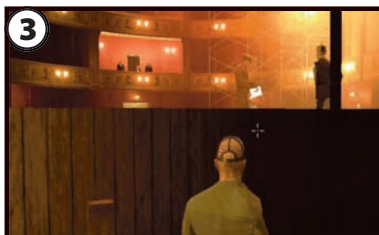
CURTAINS DOWN



1. Az öltözőből vegyük ki a ruhánkat, amiben a pisztoly van.

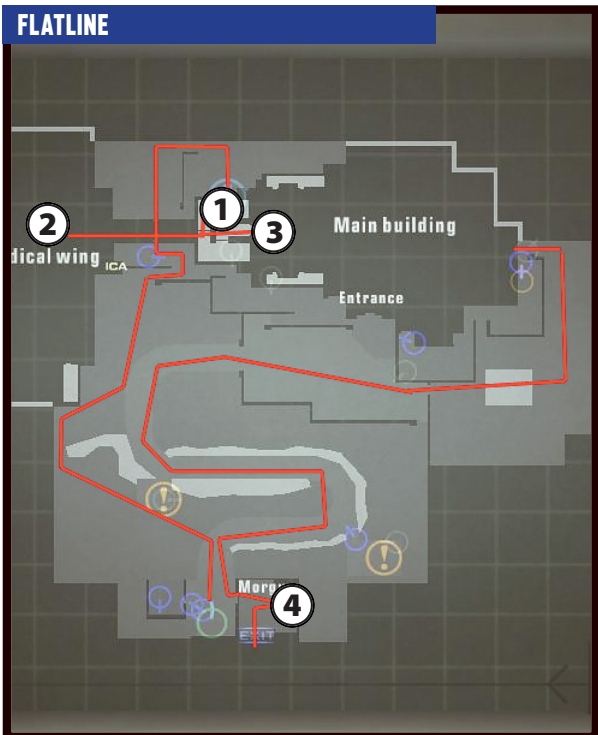


2. Kövessük a szerelőt a WC-be, majd kábítsuk el és vegyük el a ruháját.



3. Az alsó szinten menjünk be ott, ahol éppen festik az ajtót. Menjünk tovább, majd másszunk fel a rácson a színpad mögé. Amikor a színdarabban lőnek, lőjük fejbe a célpontot. Miután a másik célpont odarohan, lőjük le őt is. Ezek után menjünk ki arra, amerről jöttünk.

FLATLINE



1. Kábítsuk el a videó előtti őr, vegyük fel a ruháját és testét rejtjük el az udvaron lévő kukában. Az asztalon van a gyengélkedőre a belépőkártyát.



3. Menjünk vissza a főépületbe és öljük meg a célpontokat. A piásnak mérgezzük meg az italát, aki főz, annak pedig a gáztelepét tegyük tönkre. A többi célpontot is gyilkoljuk meg, az se baj, ha géppuskával tesszük mindezt.



2. A gyengélkedőn mászunk be az ablakon, öljük meg az ülő őr, és dobd a testét a ládába. Mérgezzük meg a láda mellett lévő kávét, hogy a másik őr is megfeküdjön. Az alsó szinten megtalálható a CIA ügynök.

1. Menjünk be a garázsba, törjük fel az ajtó zárját. Lopjuk el a nyugatónyilakát.

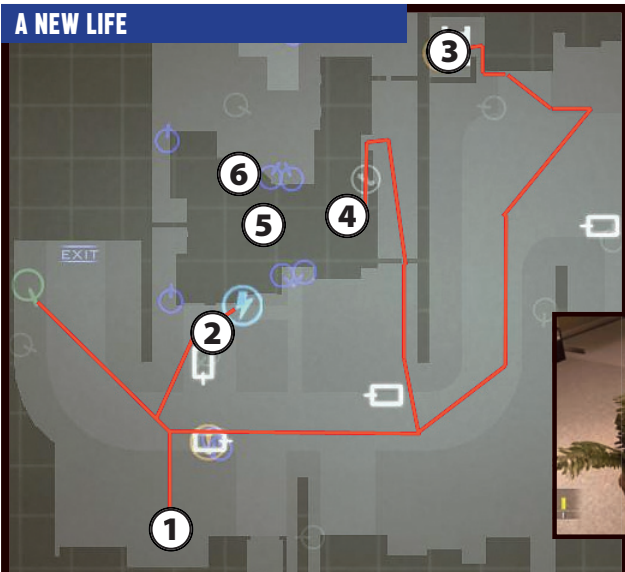


2. Buheráljuk meg az elektromos dobozt.



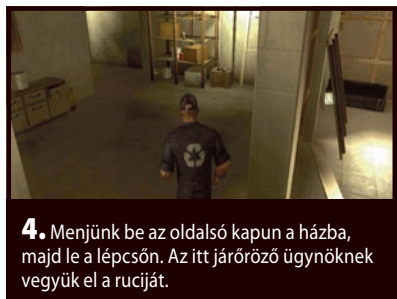
3. Osonjunk el a kertészkedő csaj mögött, és a légpuskával lőjük ki a kutyát.

A NEW LIFE



6. A konyhában mérgezzük meg az üvegben lévő lötyit, és miután megitta a csaj, vegyük el tőle a nyakláncát.

6. ALTERNATÍV Ha nem tettük tönkre az elektromos dobozt, akkor a konyhában található tálcába rakjunk bombát, és vigyük be a célpontoz, aki nyugiban tévézik. Amikor kiértünk a házból, robbantsunk.



4. Menjünk be az oldalsó kapun a házba, majd le a lépcsőn. Az itt járórozó ügynöknek vegyük el a ruciját.

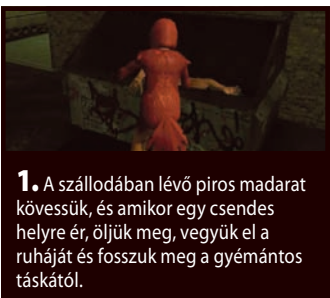
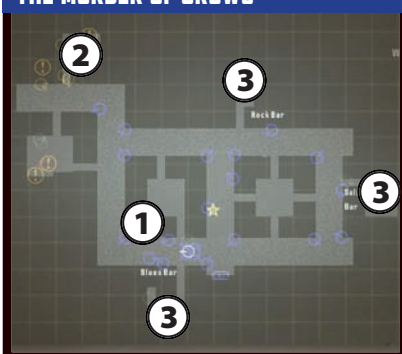


5. A célpontot dolgozószobájában kell bevárni, ami az emeleten található, jobbra az utolsó előtti ajtó. De akár követhetjük is időig...

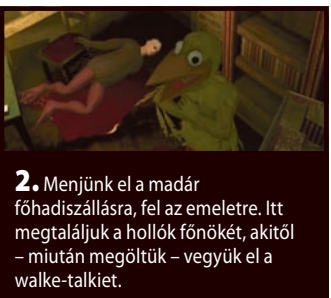
5. ALTERNATÍV Néha bemegy a fürdőszobába is a csaj, ahol gond nélkül eltehetjük láb alól.

5. ALTERNATÍV Ha bohócként megyünk be, akkor a nő elhív piálni egy üres szobába, ahol vagy öt öljük meg, vagy a piájába is rakhatunk mérget... (ja hogy a piájába huh... -ender)

THE MURDER OF CROWS



1. A szállodában lévő piros madarat kövessük, és amikor egy csendes helyre ér, öljük meg, vegyük el a ruháját és fosszuk meg a gyémántos táskától.



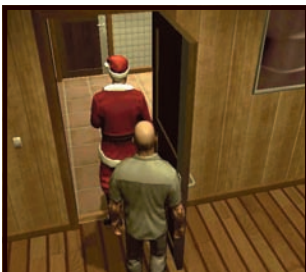
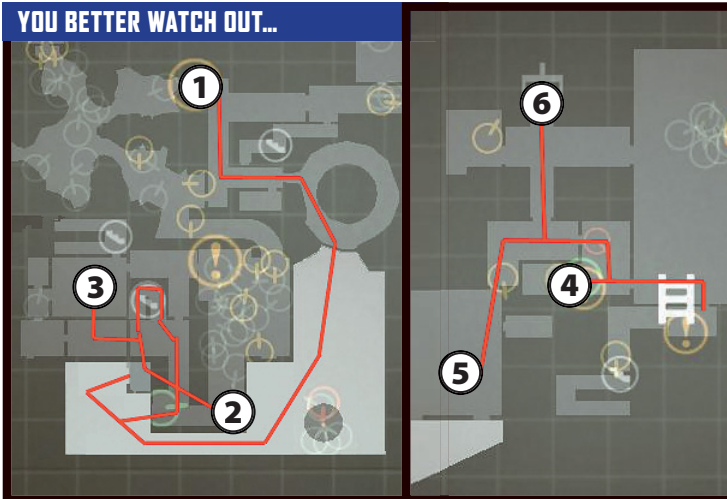
2. Menjünk el a madár főhadiszállásra, fel az emeletre. Itt megtaláljuk a hollók főnökét, akitől – miután megöltük – vegyük el a walke-talkiet.



3. A rádión keresztül halnani fogjuk, melyik madár éppen hol van, merre megy. Általában a bárók emeletén tartózkodnak, ezért érdemes beszerezni egy pincér/szakács ruhát. Keressük fel és öljük meg őket, majd meneküljünk el a helyszínről.

1. ALTERNATÍV Menjünk fel a szállodában az emeletre, keressük meg azt a szobát ahol 2 csaj meg 1 madár van, és öljük meg őket. A tollas göncöt vegyük fel.

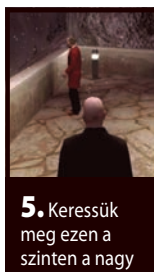
YOU BETTER WATCH OUT...



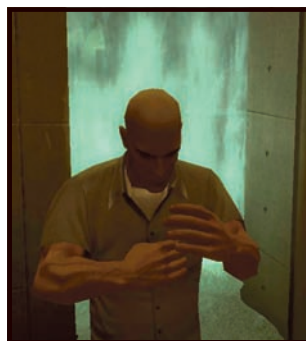
3. Menjünk be a lépcsőtől balra lévő szobába, ahol az őrvan a videókkal. Öljük meg az őrt, vegyük el a ruháját és lopjuk el a videókazit, majd irány fel a felső emeletre, az ebből a szobából nyíló lépcsőházban.



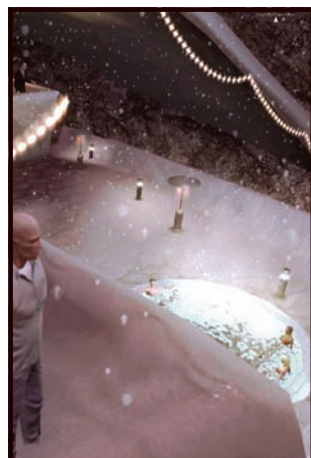
4. Ha feljutottunk, akkor a sok monitoros szobában a stúdió mellett megtaláljuk azt a bizonyos kazettát, ami kell nekünk. Ezt simán el lehet csenni, amikor az őrvan néz oda.



5. Keresünk meg ezen a szinten a nagy hálósobát, és amikor az öreg bejön, vagy kimegy az erkélyre, tegyük el láb alól. A kutyát is intézzük el!



1. Először menjünk fel a felvonóval, a ház szintjére. Utána menjünk be a hátsó VIP bejáraton. Vigyázzunk, hogy senki ne vegyen észre, mivel még nincs megfelelő ruhánk. Miután bementél az ajtón, irány egyenesen előre majd jobbra be a vízesés mögé. Öljük meg a vízesés túloldalán lévő fotóst, húzzuk be a vízesések közé, és vegyük át a ruháját.

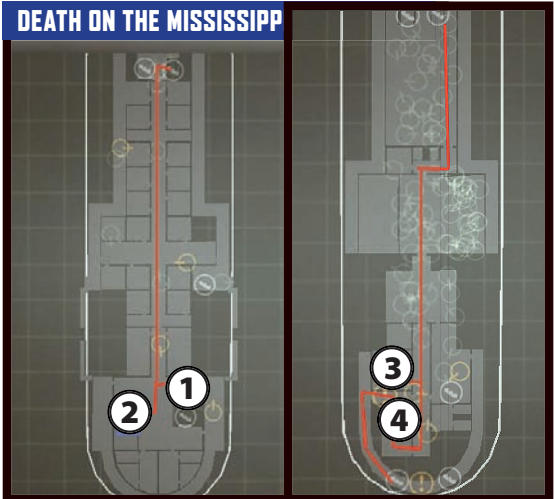


2. Irány fel az emeletre, majd ki az erkélyre. Innen jó rálátásunk nyílik a medencére, ahol a playboy kiss-rác van. Hangtompító fegyverrel szedjük le, amikor éppen senki más nincs az erkélyen.

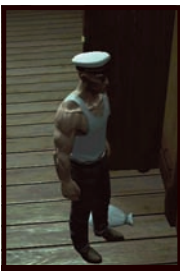


6. Menjünk fel a lifttel a helikopterhez, és repüljünk el.

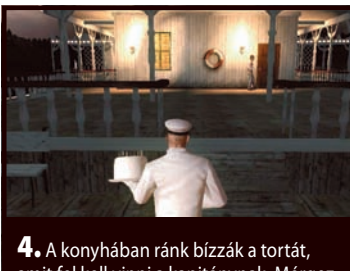
DEATH ON THE MISSISSIPPI



2. Menjünk be a 323-as szobába és vegyük fel a VIP kártyát és az öltönyt. Irány a 4. szint. Valahol útközben dobáljuk el a fegyvereinket, hogy át tudjunk menni a fémérzékelős örökhöz.

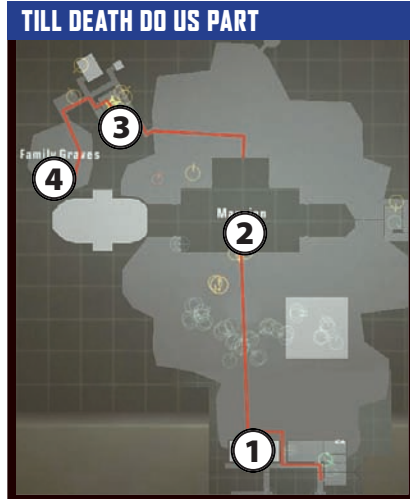


3. Menjünk be a nagyteremből nyíló utolsó folyósóra. Itt lépünk be rögtön az első ajtón jobbra, és vegyük fel a pincérhacukát.



4. A konyhában ránk bizzák a tortát, amit fel kell vinni a kapitánynak. Mérgezzük meg, majd szervírozzuk. Az ötödiken nyugodtan öldöklöhetjük az embereket, nem jön erősítés. A kapitány szobájában van a széf a fotókkal. Miután végeztünk ezzel a szinttel, egyszerűen szökjünk meg a mentőcsónakkal. Az utunkba kerülő bandatagokat mindenképpen öljük meg.

TILL DEATH DO US PART



1. A leégett házban várjuk be a részeg vendéget, majd amikor megáll könnyíteni magát, kabítsuk el. Vegyük fel a meghívóját és a ruháját.



2. A meghívó miatt szabadon be tudunk menni a házba. Kövessük a férjet, majd mikor egy üres szobába (lépcsőházba) ér, tegyük el láb alól.

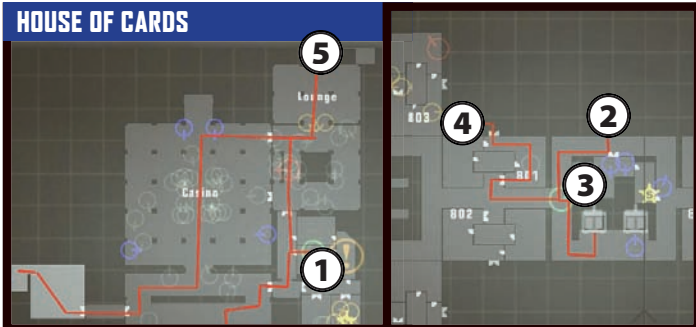


3. A hátsó kertben az ablakon keresztül, lopakodva menjünk be az örbódéba, és ott várjuk be az arra járó őrt. Öljük meg, vegyük el a ruháját.



4. Menjünk ki a családi sírokhoz, ahova mostanra már odaért másik célpontunk is. Egyszerűen nyírjuk ki, majd hagyjuk el a tett helyszínét, és menjünk vissza a csónakokhoz.

HOUSE OF CARDS



4. Irány a 801-es szoba erkélye, ahonnan beláthatunk a 803-as szobába, ahol a célpont tartózkodik. Várjuk meg, míg az őr egyedül lesz a szobában, és egyetlen golyóval öljük meg. Mikor a célpont bejön a szobába és szörnyülködve nézi a holtestet, őt is nyírjuk ki. Ezek után mászunk át az erkélyen, és vegyük fel a táskát.



1. Amint bejelentkezünk a hotelbe, irány a kaszinó rész. Menjünk be a WC-be, és a középső budi előtt várjuk be célpontunkat. Mikor bejön, várjuk meg, amíg kiürül a mellékhelyiség és öljük meg.

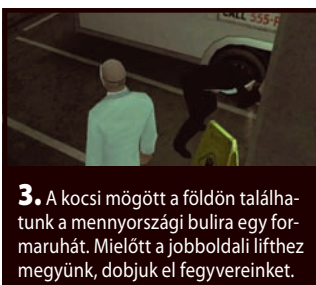
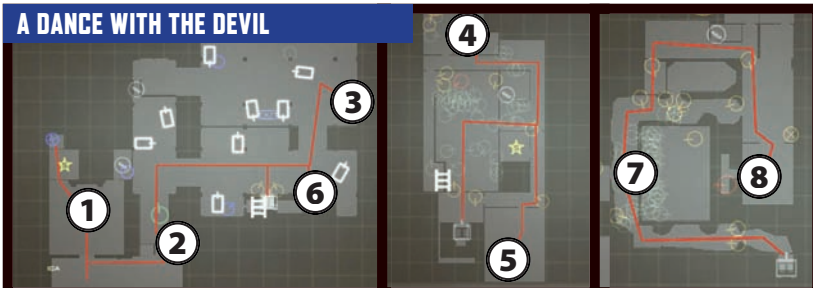


2. Menjünk fel a hetedik emeletre. A lift mögött lévő folyosórészen menjünk ki az erkélyre – itt cigizik egy londoner – és a falon mászunk fel a 8. emeletre.

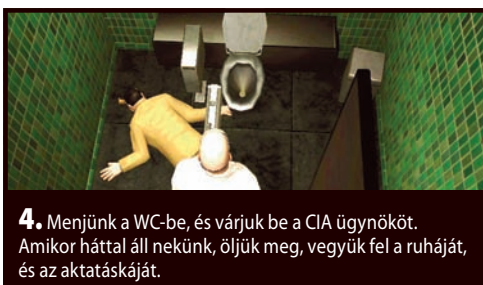


3. Menjünk a szállodai munkás szobájába. Végezzük ki, vegyük el a ruháját és a 8. emeletre szóló belépőkártyáját.

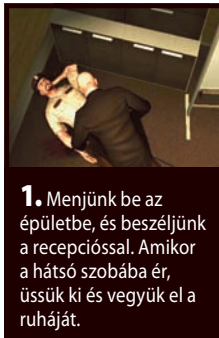
A DANCE WITH THE DEVIL



3. A kocsni mögött a földön találhatunk a mennyországi bulira egy formaruhát. Mielőtt a jobboldali lifthez megyünk, dobjuk el fegyvereinket.



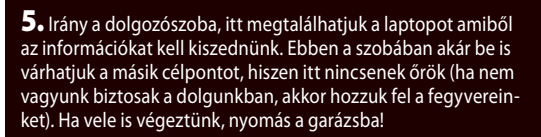
4. Menjünk a WC-be, és várjuk be a CIA ügynököt. Amikor háttal áll nekünk, öljük meg, vegyük fel a ruháját, és az aktatászkáját.



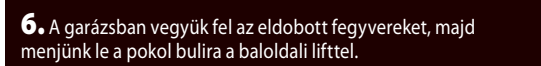
1. Menjünk be az épületbe, és beszéljünk a recepciósossal. Amikor a hátsó szobába ér, üssük ki és vegyük el a ruháját.



2. Irány az őrszoba, ahol ellophatjuk a videokazettát amire felvettek minket.

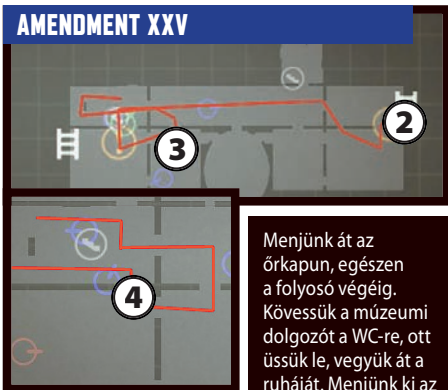


5. Irány a dolgozószoba, itt megtalálhatjuk a laptopot amiből az információkat kell kiszednünk. Ebben a szobában akár be is várhatjuk a másik célpontot, hiszen itt nincsenek őrkök (ha nem vagyunk biztosak a dolgunkban, akkor hozzuk fel a fegyvereinket). Ha vele is végeztünk, nyomás a garázsba!



6. A garázsban vegyük fel az eldobott fegyvereket, majd menjünk le a pokol bulira a baloldali lifttel.

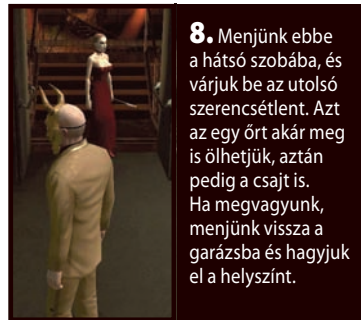
AMENDMENT XXV



Menjünk át az örkapun, egészen a folyosó végéig. Kövessük a múzeumi dolgozót a WC-re, ott üssük le, vegyük át a ruháját. Menjünk ki az épület tetejére.



7. A keressük meg a férfi célpontot, aki egyből fel is fog minket ismerni. Kövessük a kínzókamrába, és öljük meg (most jön jól a gépfegyver, amit a CIA ügynöktől szedtünk).



8. Menjünk ebbe a hátsó szobába, és várjuk be az utolsó szerencsétlent. Azt az egy őrt akár meg is ölhetjük, aztán pedig a csajt is. Ha megvagyunk, menjünk vissza a garázsba és hagyjuk el a helyszínt.



2. Mászunk felfelé a létrán, de még ne lépjünk ki a deszkára. Várjuk meg, amíg a munkások elmennek onnan, aztán eredjünk feljebb. Menjünk be az ablakon, majd a bal oldali ajtón. Itt öljük meg a munkást, és vegyük fel a szögbelövőjét – és akár a ruháját is.



3. Várjuk meg, amíg a First Lady és a testőre feljönnek az emeletre, egy kis légyottra. A szomszéd szobában várjuk meg, míg végeznek. Amikor bejön a testőr a szobába, végezzük ki a szögbelövővel. Vegyük fel a kártyáját és a ruháját.



4. Az alsó szinten öljük meg a célpontot. Amikor bemegyünk hozzá, ne hagyjuk, hogy az őr megmotozzon, inkább menjünk körbe a másik ajtón. Miután végeztünk a szerencsétlennel, irány az Ovális iroda, ahol már vár ránk valaki...

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Egy igazi taktikai FPS-ben nem számítanak a reflexek, nem kell tudnod az ellenfeled szemét kilőni kilométerekről ugrás közben. Pixelvadászat helyett kúszás és tervezgetés. Meg még az alábbiak.

Nem kell elkapkodni

Amint hozzájutunk kezdő épületünkhöz, azonnal kezdjük el belőle ontani a munkásokat (ne olyanokat, amik alaptól nyersanyagra vannak állva). Miközben gyártódik a munkássereg, nézzünk körbe és a vár körüli nyersanyagokhoz építsünk termelésnövelő épületeket (pl. alkimista) és ha ez készen van, küldjünk az adott alapanyaghoz pont annyi munkást, ahány kitermelő hely van szabadon.

Mint a szellemek

Felmagasodva felesleges járnunk bármikor is, és ha csak tehetjük, fedezék mögül kikukkantva, vagy kúszva cserkesszük be az új területszereket. Ha ennek ellenére is észrevettek minket, hívjuk társainkat a környező fedezékekbe, meglepően hatékonyan fejezik be a kialakult helyzetet.

Nem muszáj látni a célt

Amennyiben az ellenfeleink sziluettjét akár falon át is kijelző vörös jelzéseket látjuk, elegendő ha azt lőjük, akár kisebb akadályokon keresztül is, nem kell feltétlenül szemmel kivételően látnunk a célpont modelljét. Célzunk a fejrész.

Csak célzott lövést

A GRAW különösképp törekszik a realitásra, így méginkább igaz a taktikai FPS-ekben tapasztalható köz-hely: kizárólag egy, maximum kétlövéses célzott burst-öt szabad leadni, azt is félmagasságra görnyedve, vagy hasalva, a stabilitás érdekében. A kicsit is hosszabb sorozatok az égbe mennek a visszarúgás következtében.

Géppuskát csak Rambónak

A célkereszt nélküli nagy szórású géppuskát elég ha legfeljebb egy emberünk viszi, lehetőség szerint ne mi legyünk az. Hangulatos ugyan, de a hatékonyságunk sehol nem lesz, és ha sürgösen ki kell emelni valakit a messzi távolból, mesterlövésznünk más elfoglaltsága esetén esélyünk sem maradna.



A radaron látszik, hogy merről lönek, a sziluettjük pedig a falon át sem tűnik el.



A gránátvetővel érdemes gyakorolni, iszonyú távolságokban is képes pusztítást okozni.

FEGYVERÉPÍTÉS HÁZILAG

Arszenálunk nem világrengetően nagy, ugyanakkor minden kategória megtalálható, ami csak kellhet, és testre is szabhatjuk fegyvereinket. Még a kiegészítőknél is látványos a hatása, melyeket jól nyomon követhetünk a fegyver tulajdonság diagramján.



Távcső

Amennyiben fel tudjuk szerelni az adott fegyverre, ne hagyjuk ki soha. Már közep-távon is sokat segít, egyéb hátrányai pedig elenyészőek. Kötelező darab!

Hangtompító

Ha felszereljük, szereljük fel mindenkinek. Nincs lehangolóbb, mint amikor szellem osztagunk úgymond lopakodása közepén elkezd osztani az egyik társunk egy nehéz-géppuskával... A szórást mindenestre növeli, távolra nem az igazi.

Gránátvető

Úgy vettem észre, hogy a játék stílusából adódóan relatíve nagy súlya nem annyira mérvadó, mint az a tüzerő többlet, amit nyerünk vele: vagy lassan lopakodunk, és akkor ezen a szinten már mindegy a sebesség, vagy helyzet van, és akkor kelleni fog.

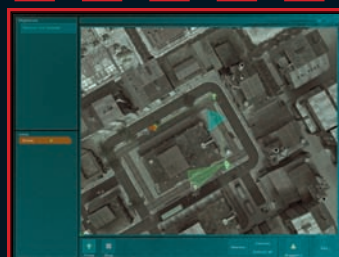
Stabilizátor

A gránátvető helyét foglalja el, jobban lehet tartani a fegyvert a kallantyú fogásával sorozat szórása közben. Nem csökkenti viszont annyival a visszarúgást, hogy akár már csak középtávra is hasznos lehessen, közelharc helyzetbe pedig - ha jól csinálunk mindent - nem is nagyon szabad elvileg kerülnünk... Felejts.

AKINÉL A TÁVIRÁNYÍTÓ...

A drone használata

Az UAV felderítő drone jópár küldetésben a segítségünkre van, a 3D-s térkép segítségével célszerű minden várható ellenfelet becsérkésni vele. Ha látjuk valakinek a sziluettjét a drone által, akkor megkeressük, nagyjából merre lehet a feje, és fedezéken keresztül is lelőhetjük a mesterlövész puskával.



A felderítő robot vezérlése térképről a legcélszerűbb

Óvjuk az UAV-t

Ne legyünk túl vakmerők a drone vezérlésével, ellenfeleink ugyan általában nem veszik észre egykönnyen, de ha az mégis megtörténik, hamar búcsút vehetünk tőle, többszörösére emelve a hátralévő pályarészek nehézségét.



ASUS Silent Square: hatékony és halk hűtés a duplamagos rendszerek számára.

◀ Kétoldalas hűtőborda kialakítás

Azt gondolnánk, a processzorok hűtéséhez bármilyen CPU hűtő megfelelő lehet, de ebben az esetben valószínűleg nem sokat tudunk a számítógép felépítéséről.

A különböző processzorok különböző hűtést igényelnek, amelyek biztosítják a rendszer stabilitását, és lehetővé teszik a biztonságos túlvezetést. Gyakran a minőségi CPU hűtő az az alkatrész, ami elválasztja a jól működő rendszert az állandóan összeomlótól. Az ASUS nemrég bemutatta Silent Square CPU hűtőjét, amely arra teremt, hogy az összes hőt elvonja a processzortól, sőt ha lehet, még többet is.

Hőelvezetés mindkét oldalról

A Silent Square különleges kialakítású bordázattal van ellátva a ventilátor mindkét oldalán. Az öt rézből készült hőelvezető cső és a hőleadó egység hatékonyan vezeti el a CPU által fejlesztett hőt a processzormagtól a borda felé és biztosítja azt a processzorhőmérsékletet, ami a nagy sebességhez és a stabil működéshez szükséges.

Platformváltás, hűtőcsere nélkül

Az Intel Pentium D és az AMD Athlon X2 kétmagos és egyéb Pentium 4 LGA775, Socket 478, AMD Athlon 64 és AMD Athlon 64-FX processzorok támogatásával a

SilentSquare elég erőteljes és rugalmas, hogy hatékony hűtést biztosítson a legújabb platformok számára is. Ha platformot vált, pénzt takaríthat meg a hűtőn.

A 160W-os processzorok hűtése 18dB hangerő mellett

A PWM (Pulse Wave Modulation) szabályozás segítségével a Silent Square automatikusan növeli a ventilátor fordulatszámát, ha a CPU melegedni kezd, és még a 160W fogyasztású processzorok számára is megfelelő hűtést biztosít 18dB maximális zaj mellett.

A feszültszabályozó áramkör védelme

A hűtőn belül elhelyezkedő terelőlemez a 9

cm-es ventilátor által keltett légmozgást a processzor működésében és az egész rendszer stabilitásában nagy szerepet játszó VRM (feszültség szabályozó) áramkörre irányítja. Ez a kialakítás akár 10-15°C-kal is csökkentheti hőmérsékletét.

Felszerelés 3 lépésben

A hűtő három egyszerű lépésben felszerelhető az alaplap, vagy akár a memóriamodulok kiszerelése nélkül, a szabadalmaztatott rögzítőmodul segítségével, processzor platformtól függetlenül.

A Silent Square nem csak egy általános CPU hűtő. Az innovatív kialakítás, a csúcsminőségű hővezető anyagok, a csendes működés, a VRM hűtés és a könnyű szerelhetőség kitűnő hűtési megoldást jelent a legerősebb Intel és AMD processzorok számára is.

1 lépés



• Csavarozzuk a rögzítőmodult az alaplapra

2 lépés



• Helyezzük a hűtőt a processzor fölé

3 lépés



• Rögzítsük a hűtőt a rugós kar segítségével



KVSZOFTVER

Úgy tűnik, amióta bevezettük a hónap levele ficsört, azóta tényleg mindig van egy olyan kérdés, amit a szokásosnál is többször tesztek fel nekünk. A mostani egyértelműen a múlt havi teljes játékunkra vonatkozik.

HYPMOS KOTOR 2

Hali! Elakadtam a KotOR 2-ben, ott, mikor a Nar Shadan vagyok és megtámadja az egyik csapattársamat a két Twi'lek bérgyilkos, de sehogy nem tudom őket kinyírni. A sugárvető nem sebez rajtuk. A gránátok alig sebeznek, de azt is begyógyítják. Hogy tudnám őket megölni?
El kell bújni a bárpult mögé, az idő óta mesterséges intelligencia be fog akadni a bárpult túlolalába és onnantól kezdve könnyű préda mindkettő.

CSABI PARIAH

Valószínűleg a Pariah legvégén járok: egy Stockton nevű tagot kellene kinyírni, de az energiapajza mindig újratöltődik. Mi a teendő?
Úgy tudom, hogy valami generátorokat kell elpusztítani először, mert azok töltik újra a pajzsát.

K.T. BALÁZS GTA: SAN ANDREAS

A San Andreas-ban ott tartok, hogy motorral kell üldözni egy vonatot, amin ellenséges bandatagok vannak, akiket le kell lötni. Sosem sikerül lelőni, pedig még a „pontosabb célzás járműről” kódot is bevettem.
Hehe... pedig ez még nem is a legnehezebb küldetés, sőt. Pontosan derékszögben kell állni a vonat tejerésére a csávóval, akkor becéllozza a mögöttes ülő krapek, te pedig le tudod lötni.

LORDFRANKIE SUDEKI

Üdv Berkenye! Elakadtam a Sudekiben, miután megszerztem a „Vessel of the True Sightot”, vagy mit. Visszamentem az erődbe, hogy odaadjam Lady Caprine-nak, vagy kinek, de a ház, ahol Lennie kéne (a többiek is eltűntek) teljesen üres! Ez valami programhiba? Hová kell mennem?
Vissza kell menni a várba (vagy hova), és a királynőnek kell odaadni (vagy kinek), hogy megkezdődhesen az utolsó csata (vagy mi).

MAARKCK TR: LEGEND

Elakadtam a Tomb Raider: Legendben, az England nevű pályán. Ott vagyok, hogy nem tudom kivenni a kard darabot abból az üveg izéből ahová a király is be van zárva. Megtaláltam azt a sírdarabot is, amire Bedwyn vagy valami ilyesmi van írva.
Akkor még szerencsésnek mondhatod magad, mert volt, akinek ez sem sikerült. ☺ A sírdarabról ugrás a törött oszlopra, onnan egy kőtélre és ez felhúzza a harangot. Aztán gyorsan le kell ugrani, a kampóval meghúzni a csillárt és elengedni. Mindezt addig, amíg a harang a levegőben van. A cél az, hogy a csillár nekimenjen a harangnak.

K. PÉTER HEROES V

A Heroes 5. részében az első epizód 4. küldetésében mit kell csinálni? Mert már tők sok hetet lenyomtam, és csak két feladatom van meg, és a kas-

A HÓNAP TÉMÁJA

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Elkezdtem a mágusok küldetéseit, már be is jutottam az egyetemre, most van egy olyan küldetésem, melyben egy barlangban kell találkoznom két mágustársammal és megfejteni egy rejtélyt. Van a barlangban egy nagy csarnok, benne egy oszloppal, amely reagál a mágikára. Az oszlop körül, a terem falán feliratok vannak, melyeket elolvastva visszamentem az egyik máguscimbihez, aki le is fordította őket. A fordítás alapján négy mágiát kellene használnom az oszlopon: Egy tűzsebzést, egy fagysebzést okozót, valamint egy manna-csökkentőt és egy manna-növelőt. A tűz és a fagysebzéstől az oszlop egy kicsit szétszűszik és láthatóvá válik alatta egy ajtó, de ahhoz, hogy ez az ajtó hozzáférhető legyen, teljesen el kellene tűntetni az oszlopot, azonban, amikor a magickacsökkentő és -növelő spelleket ráküldöm, az visszazáródik és a terem négy sarkában lévő objektumokból kicsap egy villám, ami megsüti a karakteremet...

Floodslinger

Rossz a sorrend. Ha a tűz és víz után fent marad, akkor jó úton haladsz, cseréld fel a csökkentőt és növelő spelleket. Ha megcsap a villám, az azt jelenti, hogy ott valami rosszat csináltál, kezd újra, és más sorrendben próbálkozz.

Miután beléptem a Thieves guild-be, azt hiszem a második special jobbal van gondom.

A küldetés címe Ahradji's stolen ring. Egy város kormányzójától kell lenyúlni egy gyűrűt és elpasszolni annak, aki a küldetést adta. Nos én lenyúltam a gyűrűt, és az első dolog, ami fura, az az, hogy kettő van belőle nálam (?), a másik meg az, hogy nem tudom odaadni annak, akinek kéne...

Tom

Le kell csukatnod magad abban a városban, ahol a gyűrűt akartad ellopni. Innentől már talán megoldod. ☺

Hi, légszű segíts nekem az Oblivionban: beléptem az Order of Virtuous Bloodhoz. Két küldetést megcsináltam, majd aludtam, ám ébredésemkor azt az üzenetet kaptam, hogy az éj leple alatt megharapott egy vámpír. De én nagyon nem akarok vámpír lenni! Szóval lécci segíts már, hogy tudnék újra finom nord úriember lenni. ☺

Dzsi Pí

Szia, három megoldás van. A könnyebb, ha visszatöltöd az előző mentést, mikor még nem voltál vámpír, ezután veszel vagy kotyvasztasz egy sima Cure disease lötyit és megkörtöyölsz - netán bemész a legközelebbi templomba és áhítatosan ráklickelsz a főoltárra (a középsőre), ez is leszedi a disease-t. A nehezebbik út az, ha megcsinálod a vámpiros küldit, ami átváltásodkor megjelenik, de az nagyon sok szöszöléssel jár, inkább ne tedd.

Hali. Az Oblivionban, ha a Thieves Guild-nél a belépő küldit nem tudtam teljesíteni, újra lehet kezdeni? Ha igen, hogyan?

Rol

Nem lehet újratekdeni. Használd a Load varázslatot. ☺

Tudsz ajánlani valami jó helyet az Elder Scrolls IV: Oblivionban, ahol szerezhetek lockpicket?

N. Dorian

Mobokból gyakran esik lockpick, de ha csatlakozol a tolvaj céhhez, lesznek források ott is. A legjobban akkor jársz, ha megszerzed a skeleton key-t Nocturnal szobránál - ez gyakorlatilag végtelen lockpicket jelent, mivel 60-at dob a security skillen. (Leyawiintől északra, a folyó jobb oldalán vezető út mellett van a szentélye, egy küldetést kell megcsinálni neki.)

LINKAJÁNLÓ

Ha nem találtál megoldást problémádra, ne ess kétségbe. Írj a kavesznet@gamestar.hu címre és reménykedj a gyors válaszban! Ha nem válaszolunk azonnal, az nem azt jelenti hogy személyes problémánk van veled, vagy direkt nem áruljuk el a megoldást, mert csúnyák vagyunk. Nézz körül az alábbi oldalakon:

Tuti tipp: gamestar.hu/forum

Öröm és boldogság számunkra látni, hogy bátran kérdezték tőlünk. Pedig sok esetben fórumunk gyorsabb megoldás lehet:

- Keresd az „Általában a játékokról” topikot
- Nézz körül alaposan, a játékok műfaj szerint kerülnek külön altopikokba (akció, autóverseny, FPS...)
- Ha még nincs külön topik egy játékról (ami valószínűtlen), a megfelelő helyen nyiss neki egyet (különben a modik az IP címed alapján kimennek hozzád)
- Tedd fel kérdéset, vagy csak oszd meg élményeidet a többiekkel!

Csalások minden menységben:

www.cheatcc.com/
dlh.net/news.php

Végigjárszások angol nyelven:
www.gamefaqs.com/

Végigjárszások magyar nyelven:
www.vegigjarszas.hu

Játékthonosítások:
www.magyaritasok.hu
www.jatekszinkron.hu/
www.gamehunter.hu/

télyomban sem tudom az utolsó épületet fölépíteni, amelyikhez valami „Tear of Asha” nevezetű cucc kell. **A tear of asha itt a grál. Ez anynyit tesz, hogy ez kell ahhoz, hogy felépítsd az utolsó épületet, ami sok-sok lóvét ad. A Tear of Asha el van ásva valahol, és a puzzle mapen lehet megtalálni. De ahhoz, hogy kitisztuljon a térkép, meg kell néz az obeliskeket a pályán, azok mutatják meg, hol kell érte ásni. Aztán ha beviszed a várba, kész.**

SZ. LAGI HEROES V

Az lenne a probléma hogy a Heroes 5-ben nem tudok a csajszival (a hőssel, akit a legelejétől irányítunk) varázsolni! A harmadik pályán járok, expert dark magic szinten vagyok és megvan mind a három varázslat,

de egyik sincs benne a könyvben! Kérlek, segíts, mert szétvet az ideg! Miért nincsenek benne a varázslatok a könyvben? Mér' nem tudok varázsolni?

Ajjaj, sok a kérdés ☹. És még mondják, hogy a fiatalok nem lesznek agresszívek a játékoktól? ☹ Ellenőrizd le, hogy a hősek van-e varázskönyve, meg, hogy tényleg megtanulta-e a varázslatokat. Ezt úgy lehet, hogy ha pl. fireballt akarsz, akkor felépíted a mage guild akárhanyadik szintjét - maximum öt, a fireball tán első szintű - és utána bemész a várba. Akkor a hős megtanulta azokat, amik a várban elérhetőek. Addig hiába skillezed magad, ha nem tudod a spellt.



FAQ

Hogyan lehet a Star Wars Knights of the Old Republic II-ben felvenni a csuklyát? Úgy tudom, hogy fel lehet venni.

T. Gusztó

Én úgy tudom, hogy nem. Van eleve csuklyás köpeny.

Elakadtam a Tomb Raider: Legend demó pályáján a ketrec tologatásánál (libikóka). Addig OK, hogy fent van mind, rajta van a gombon, kinyílt az ajtó, csak nem tudok átugrani. Láttam a falon egy kapaszkodót, de azt se tudom elérni.

Zolo88

A magaslaton, ahova a ládákat toltad... ☹

Megszereztem az időgyorsítást a Prince of Persia 2-ben, de nem tudom felgyorsítani az időt. Milyen kombóval kell?

F. Csaba

A játékban csak időlassítás van, szerencsére ☹. Egyébként úgy emlékszem, hogy az [R] gombot kell megnyomni, de ott van a menüben a kombólista.

Azt szeretném megtudni, hogy van-e a World of Warcraftban olyan griff, amit én tudok irányítani, és ha van, akkor hol?

Bendi

Repülő háticasok majd a későbbiekben megjelenő Burning Crusade kiegészítőben lesznek. Ha mostanában látsz valakit, amint griffen bukácsozol földközlemben, az bug.

A Guild Warsban leltitának, ha kódokat használnsz?

H. Márton

Igen, és nem csak ott, hanem minden MMO-ban.

AMIKOR TI VESZITEK KÉZBE...

Ti tippeket adtok egymásnak, mi pedig közben kényelmesen hátradőlünk. Te is elakadtál? Mielőtt kétségbe esnél, nézz körül itt. Ha van egy tipped, küldd el a kavesznet@gamestar.hu címre!

F. GÁBOR OBLIVION

1. Ha pénzsűkében vagy, és magasabb szintű már a karaktered, akkor érdemes ellátogatni barlangokba, vagy Ayleid romokba. Minél magasabb a szinted, annál finomabb cuccok vannak a banditáknál, amiket aztán jó pénzért elpasszolhatsz.

2. Másik megoldás, ha elmész az IC Talos Plaza District-be, ott is egy bizonyos Dorian nevezetű emberke házába. Törd fel a hálószobája ajtaját, támadd meg, csald fel a hálószobába, és öld meg. A hullájánál lesz kb. 105 arany, amire ha rákattintasz, sosem fogy el!

S. PÉTER SACRED

1. Ha csatamágussal mész, akkor érdemes felfejlesztened a mágikus pajzsot és a villámot. Előbbi véd az ellen gyökereztető varázslataitól, utóbbinál, ha nyomva tartod a jobb egérgombot ameddig tart a varázs, akkor a legtöbb ellenfeled többszörösen sebed, esetleg meg is ööld. Hetes szintű villám javallott legalább, de alacsonyabb is jó. Javaslom még a gyógyítást, és a telepörtöt.

2. Ha nagy sárkányt akarsz ölni, akkor menj oda a mellső lábai közé (tehát a melléhez), mert ekkor folyamatosan hátrál és nem tud támadni.

STOECKY SW: BATTLEFRONT II

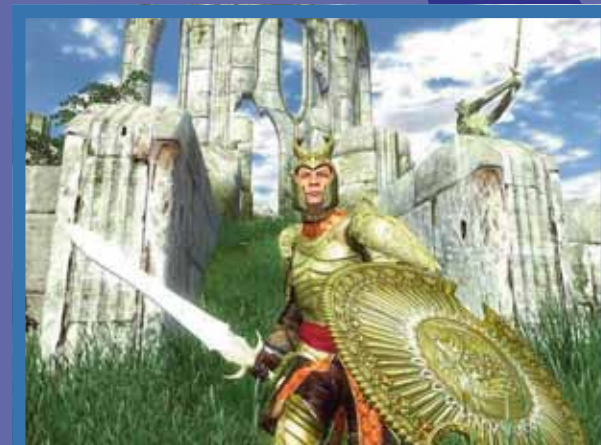
Aki szeret játszani a Battlefront 2-vel és nem megy a CTF, de van jedi/sith a mapon, annak ajánlom ezt a tippet. Válaszd ki a jedi/sithet, majd sprintelj a zászlóért. Mikor megvan, kaszabold le, aki az utadba kerül, majd sprintelj tovább a célterületre és bukfecezz bele: már meg is van a pont.

HZSOLTIZ OBLIVION

Ha arénába megyünk, de semmiképp nem tudjuk legyőzni ellenfelünket, akkor amikor kinyitják a kapukat, gyorsan idézzünk meg egy sokáig tartó lényt (lehetőleg szellemet), majd fussunk le a lépcsőn és váljunk láthatatlanná. Amíg az ellenfél nem lát, csak bámul, szörnyünk leveszi az életének jelentős részét. Végül egy-két erős ütessel meg tudjuk ölni.

KABAYKA OBLIVION

A játék elején jól jöhet egy Legion felszerelés, nemde? Nagyon egyszerűen megszerezhetjük, ha az Imperial City-től délre található szigetén (Waterside) megvárjuk, míg a járőr a kalózkokhoz ér. Szaladjunk fel gyorsan a hajóra, a kalózkok nekünk rontanak, a járőr pedig segít nekünk! (előtte csináljunk quicksave-et!) Szálljunk be a csatába, de azért sózzunk oda a járőrnek is! Így a kalózkok és a Legion is meghal, a cucc a miénk! Ha elsőre nem sikerül, töltsük be a quicksave-et és próbálkozzunk! Mindenképp megéri!



MÉLYVÍZ

SZERKESZTŐI JEGYZET



Bármennyire is hihetetlen, megint elment egy hónap. Hőseink visszatértek az E3-ról és annak ellenére, hogy hardveres újdonságokkal kapcsolatban nem sokat sikerült kénkedniük, sok finom információt hoztak. Ha már esetleg átrágtad magad a játéktengeren, vagy éppen eleve a hardver rovatnál kezdted, (köszönet érte ☺) elárulom villámgyorsan miről is fogsz olvasni másodperceken belül. Örömmre szolgál, hogy itthon elsőként sikerült szerezniünk egy AGEIA PhysX kártyát. A kicsit titokzatos nevű termék szabad fordításban: „iszonyat szigorú játékelményt biztosít” – csak legyen ami támogatja. De hogy pontosan miről is van szó, csak néhány oldal múlva derül ki.

A közelmúltban óriási visszhangot kapott a Lightscribe elnevezés, melynek segítségével speciális lemezekre, szintén speciális írókkel képet tehettünk. Nos, most ezeket próbáltuk ki a gyakorlatban. Ezek mellett még annak is utána jártunk, miért jók nekünk a különféle Spyware-irtó programok, illetve egy kicsit jobban belebonyolódunk a webes blogok világába.

ZeroCool

MEGTÖRTÉK AZ XBOX 360-AT



A „Commodore4Eva” néven ismert hacker, aki korábban már bejelentette az Xbox 360 játékkonzol védelmének megtörését, nemrégiben letölthetővé tett egy olyan firmware-t, amely lehetővé teszi másolt lemezek használatát. Az Xbox 360 által használt DRM technológiát a megtört firmware készítői már napokkal a konzol piaci megjelenése után úgy jellemezték, hogy egy teljesen átlagos, nyílt forráskódú szoftverrel is kijátszható, amely a világhálón bárhol megtalálható.

A módosítás elterjedését segítheti, hogy a feltört firmware telepítése szinte alig igényel speciális képzettséget, a „jószívű” programozó ugyanis részletes telepítési útmutatót is mellékel a letöltéshez. Az új firmware feltelepítése után az Xboxban lévő meghajtó tökéletesen működtethető Windows alatt, mindenféle adapter vagy egyéb hardveres módosítás nélkül is. A Microsoft egyelőre nem reagált hivatalosan a hírre.



MP3 IS OVER?



A Nero kiadta magánhasználatra ingyenes parancssori Nero Digital Audio Codec-jét, mellyel minden korábbinál kisebb méretre tömöríthetjük zenéinket. Az új tömörítő programcsomaggal akár 24 kbit/s-os tömörítésű, jó minőségű zenéket készíthetünk, így akár 50 CD-nyi zenét is felpakolhatunk mindössze egyetlen adat CD-re. A tömörítés minőségéről a kétmenetes, változó bitráts algoritmus gondoskodik, de akár konstans bitráts, sugárzásra (streaming) való fájlokat is készíthetünk. A tömörítő minősége annyira jó, hogy a minőségromlás ellenére még 16 kbps-os kódolásnál is élvezhetők a zenék. Az új, szabványos, referencia minőségű MPEG-4 kodekkel csak egy gond van: az általa létrehozott MPEG-4 audió fájlokat jelenleg csak kevés médialejátszó program támogatja, a Windows Media Player nincs ezek között. A kevesek közt van a Nero saját ShowTime 2 lejátszója, az Apple iTunes-sza valamint a szintén ingyenes Media Player Classic. A Winamp csak külön MP4 plugin segítségével képes a Nero Digital Audio fájlok lejátszására.

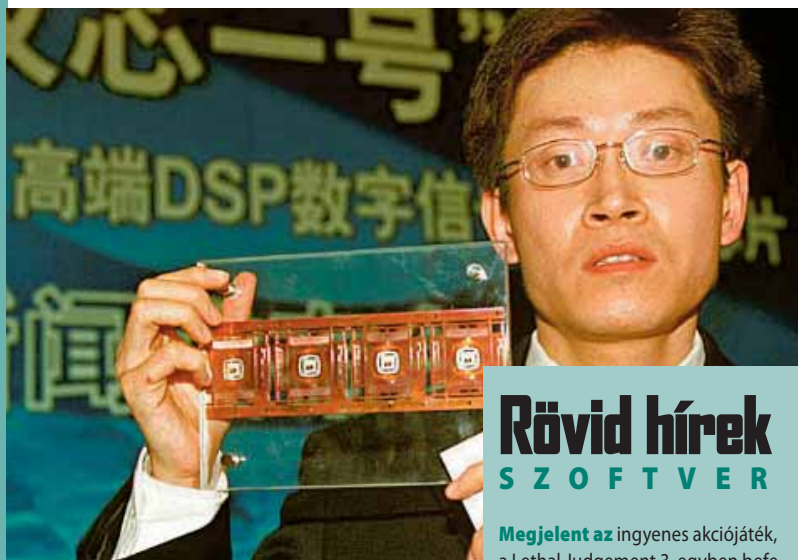
HATALMAS PER A SKYPE ELLEN

Nem kevesebb, mint négy milliárd dollárra pereli a Skype-ot a Morpheus fájlcserélő fejlesztője, a Streamcast Networks. A kártérítés mellett a szolgáltatás azonnali beszüntetését is követelik, mivel azt állítják, hogy a Skype tőlük lopott technológiákat használ. A pereskedő szerint a Skype egy fedőcégen keresztül hozzájutott a Morpheus alapját képező technológiához, és így indította el szolgáltatását. Érdekesség, hogy a Skype-t fejlesztő svéd Niklas Zennström és dán Janus Friis készítették a hírhedt Kazaa fájlcserélőt is. A Skype szerint a Streamcast Networks vádjai alaptalanok és a Skype minden rendelkezésre álló eszközzel védekezni fog az igaztalan vádak ellen a bíróságon.



TAKARÉKOS AMD-K

Az ismert procigyártó, az AMD bejelentette, hogy a jövőben erőteljesen koncentrálni fog a chipjei fogyasztására, így egy új asztali processzorcsaládot mutatott be. Az „Energy Efficient” márkájú chipjei fogyasztása 65 Watt körüli, míg az „Energy Efficient Small Form Factor” desktopokba szánt procije 35 Watt körül lesz. Mielőtt bárki új procikra gondolna, le kell szögezni: egyéb tulajdonságaikban ezek ugyanolyan Athlon, Athlon X2 és Sempron CPU-k, mint a jelenlegiek, azonban a fejlettebb gyártástechnológiának köszönhetően kiválogathatóak lettek azok a chipjei, amelyek jóval kisebb feszültségen is leadják ugyanazt a teljesítményt, mint elődeik. Ehhez persze még hozzájárul a már ismert Cool'n'Quiet technológia használata is. A 65 wattos EE Athlon X2 4800+ ára mintegy 5 százalékkal lesz magasabb, mint jelenlegi, 89 wattot fogyasztó testvérének. 11 ma is forgalomban levő processzor takarékosabb testvérét lehet majd a közeljövőben megvásárolni akár EE, akár EESFF (a Small Form Factor gépeket mi legfőképp „Barebone” néven ismerjük) változatban. Az új procicsalád főleg nagyvállalatok, illetve fogyasztásra érzékeny felhasználók körében lehet népszerű.



Rövid hírek SZOFTVER

Megjelent az ingyenes akciójáték, a Lethal Judgement 3, egyben befejező része. Az oldalra scrollozós lövöldözős játékban hat szint és rengeteg fegyver áll rendelkezésünkre. www.bgames.org/FRlethal3.html

A két és háromdimenziós rajzprogramok tulajdonságait egyező profi rajzprogram, a real-DRAW legújabb, 4.0-ás változata is megérkezett. A vektoros rajzolás mellett fotorealisztikus képmanipulációra is alkalmas a program, amelyben számtalan effekt és képformátum támogatása található. www.mediachance.com

Az ingyenes CD/DVD író, a Burn4Free legújabb változata a 2.3.0-ás számozáshoz érkezett. A legújabb javításokat és meghajtótámogatásokat tartalmazó program immár letölthető a hivatalos oldalon. www.burn4free.com

Aki négy lépésben szeretne filmeket átalakítani feliratkezeléssel, ne menjen tovább! Az Avi2DVD v0.4.4 nem kevesebbet tud, mint AVI filmjeinkből teljes értékű DVD-ket létrehozni, feliratokkal, menükkel, hangsávokkal, sőt még ki is írja CD/DVD-re. www.trustfm.net/divx/

Egyszerűen kezelhető, website-okról másolatokat készítő program új változata is megjelent. A HTTrack Website Copier v3.40.2 komplett weboldalak letöltését teszi lehetővé a merevlemezre. A programban megadhatjuk, milyen típusú adatok kerüljenek letöltésre, milyen mélységig vizsgálja a program az oldalt. www.httrack.com

A morpholódo grafikák szerelmesei örülnek majd annak, hogy a FantaMorph v3.61 megjelent. Ezzel a különleges rajzprogrammal egymásba átúszó grafikákat készíthetünk több képformátum segítségével. www.fantamorph.com

A CSALÓ DEKÁN

Elbocsátották állásából azt a kínai processzorfejlesztőt, aki az ország egyik legnagyobb egyetemének dékánjaként azt állította, hogy saját fejlesztésű processzorával ért el eredményeket. Kiderült azonban, hogy egy már létező termék átcímkezéséről beszélt. A Hanxin kódnevű chipről van szó, amelyet 2003-ban jelentős kínai tudományos áttörésként mutattak be. Nem sokkal később bejelentették a Hanxin 2 és Hanxin 3 fejlesztését is. Miután a rendőri szervek névtelen feljelentést kaptak, decemberben indult meg a vizsgálat, amelyből kiderült, hogy Csen Dzsün a valóságban a Freescale Semiconductor chipjeit használta fel, majd olcsón dolgozó munkásokkal leszedette a márkajelzést és feliratokat, majd saját cégének logójával helyettesítette azokat. A „kutatáshoz” egyébként 114 millió jüan (körülbelül 3 milliárd forint) támogatást kapott az államtól, amelyet most vissza kell fizetnie. Az anyagi káron kívül ez hatalmas presztízavesztés Kínának.

HOL VANNAK A HÍRESSÉGEK?

A Microsoft új honlapja, a CelebFavorites.com segítségével meg lehet találni, merre járnak olyan hírességek, mint Jeff Bridges, Stacy Keibler, Anna Kournikova, Eva Longoria, Alex Rodriguez, Matt Leinart, Brittany Murphy és Brad Paisley. A neves közszereplők egyszerűen elárulták a Microsoftnak, merre szoktak shoppingolni, ebédelni, mozizni vagy szórakozni, így a Google Earth-höz hasonló MS szolgáltatás, a Windows Live Local segítségével meg is lehet tekinteni ezeket a helyszíneket. Ehhez hasonló szolgáltatást nyújt a Gawker Stalker weboldal, amely tovább is fejlesztette az ötletet: ennek segítségével szinte percre pontosan lehet tudni hol esznek és vásárolnak a hírességek. A CelebFavorites.com június 30-ig működik majd.

JÖVŐRE JÖN AZ IPOD TELEFONJA

Az elmúlt hónapokban egymás után jöttek ki az ellentétes hírek, meg nem erősített információk az Apple legújabb tervéről, az iPod „mobilizálásáról”. A legutóbbi bejelentés úgy tűnik végleges, miszerint az iPhone néven megjelenő telefon 12 hónapon belül fog piacra kerülni. A pontos paraméterek és a konceptrajzok egyelőre szigorúan titkosak, viszont a fejlesztők hangsúlyozták, hogy az iPodtól megszokott fejlett zenelejátszási képességek mellett kiemelt hangsúlyt fog kapni az iTunes Music Store rendszer is. Aki ellenálthatatlan vágyat érez majd a legújabb zenék, videoklipek, filmek iránt, az akár útközben is letöltheti őket néhány zöldhasúért cserébe.

www.apple.com



LEGYÜNK MI IS BORGOK!

Bizonyára mindenkinek vannak még homályos emlékképei a PC-re kapcsolható videó szemüvegekről, melyekkel például egyes VGA kártyagyártók örvendeztettek meg minket, játékosokat. Úgy látszik, ismét visszatér a szemkifolytós csodaszemüveg, csak most éppen mobilfronton próbálják eladni, mint világhírességet. A Kowon Technology cég a napokban jelentette be MSP-209 szemüvegét, melyet kifejezetten mobilokhoz terveztek. A 320x240 pixeles felbontású LCD-k pár centriről nézve olyan érzést keltenek, mintha egy 32 inches átlójú képet látnánk. Más kérdés, hogy ki az, aki otthon ezzel nézi majd a tévéadást, mert ugyebár út közben kicsit problémás lenne a használata.

www.mobilmag.com



JOHN CARMACK MOBILRA FEJLESZT

Úgy tűnik, a mobilokat is megcsapta az idei E3 szele. A Los Angelesben megrendezett játékiállításán egyre több mobilverziós játék került bejelentésre. Itt van például az Orcs & Elves RPG, amelyet személyesen John Carmack felügyel. (szinte látjuk is Carmackot, ahogy vigyázó szemeit a programozókra irányítja, néha pedig elégedetten megveregeti a mobil kijelzők előtt matató emberek vállát a „Jó lesz ez, srácok!” felkiáltással – Mady) Az EA szokásához híven bejelentett néhány ígéretes folytatást, ilyen a 2006 FIFA World Cup, Madden NFL 07, vagy az NBA LIVE 07. Idén a Nokia is aktivizálta magát, még az expo alatt indított blogjában folyamatosan találhattunk új képeket, animációkat az újgenerációs Nokia játékokról. Ezek elég ütősen néznek ki, bár a bemutatót egyelőre csak N91-es készüléken lehet megsemmélni, mivel az N-Gage titkos fejlesztése még javában tart.

www.n-gage.com/e3



SZOFTVER

PIXEL BÉLA VIDÁMPARKÉRT KIÁLT

A PC-ről már jól ismert vidámpark építős Rollercoaster szorozat ismét lecsapott: ezúttal a mobil tulajdonosok estek áldozatul, hisz az idei E3-on mutatták be a Rollercoaster Rush nevet viselő zsebváltozatot. Célnk már ismert, építsük meg a legszórakoztatóbb vidámparkot, hogy a látogatókat minél jobban leühzhassuk.

www.digitalchocolate.com



FOCI HÍREK A NAP 24 ÓRÁJÁBAN

A focijongóknak egy perc-re sem kell nélkülözniük a világbajnoksággal kapcsolatos híreket, beszámolókat. Egyszerűen csak telepítsük fel bármelyik Windows alapú okostelefonra a World Cup Mobile 2006-ot, mely interneten keresztül szípkazza gépünkre a VB legfontosabb eseményeit.

www.resco.net



VETÍTÜNK MOBILLAL!

Pár éve még a kamerás mobil ötlete is a sci-fi kategóriába tartozott, manapság pedig már szinte a legolcsóbb alsókategóriás telefontal és kiélhetjük paparazzi hajlamainkat. Szakemberek szerint a legújabb örület a mobil kivetítés lesz, mely a 3D-s hologram egyik előfutáraként fog megjelenni. Egy észak-koreai (ugyan hol máshol?) fejlesztő cég már el is készítette az első működő prototípust, mely 20 centiméteres képet tud vetíteni. A beépített mikrolézeres videóprojektorral tetszőleges falfelületre vetíthetjük kedvenc képeinket, videóinkat. A jelenlegi prototípus legnagyobb problémája a szűkös akkumulátor kapacitás, melyre az új üzemenyagcellák jelenthetik majd a megoldást.

www.mobilmag.com

ITTHON IS KIPRÓBÁLHATÓ A 3,5G!

Alig volt időnk izlelgetni a 3G kifejezést, máris itt egy újabb kimondhatatlan rövidítés – nagylevegő... – a HSDPA. A T-Mobile jelenleg a 3G hálózat egy részére telepítve készíti elő az új internetszolgáltatást, mely ideális esetben akár elérheti a 10 Mbps letöltési sebességet, a feltöltés pedig 2 Mbps körül alakulhat. Ez annyit tesz, hogy egy átlagos 5-10 megás zeneszámat körülbelül 10-15 másodperc alatt tölthetünk le mobilunkkal vagy noteszgépbe helyezt kártyatelefonnal. A próbaüzemmód során Budapest néhány helyszínén lehet tesztelni a rendszert, mely elterjedése esetén akár a hagyományos vonalas internet korszak végét is jelentheti.

www.t-mobile.hu

Rövid hírek H A R D V E R

Három új egeret dobott piacra a Microsoft hardvergyártó részlege. A három rágcsáló közül kettő hagyományos optikai szenzorokkal szerelt, azonban így is elég durva 1000 dpi-s érzékenységgel rendelkeznek másodpercenként 6000 képet készítve. A Wireless Optical Mouse 2000, a Wireless Notebook Optical Mouse 3000 és a Wireless Laser Mouse 5000 júniusban már a boltokban lesz. www.microsoft.com

Néhány napja debütáltak az Intel új Cedar Mill magos Celeron processzorai. Az 533 megahertzes rendszerbusszal rendelkező 512 kB L2 cache-el épített processzorok Celeron D 352 és Celeron D 356 jelzéssel lesznek kaphatóak, órajelük 3,2 és 3,33 gigahertz lesz. www.intel.com

Újdonság a zenei világban: LightSnake (STUSBG10) kábel egyik vége egy 6,3 mm-es monó nagy-jack, míg másik vége egy Analog Digital Convertert tartalmazó USB 2.0 csatlakozó. A gitárokhoz vagy más hangszerekhez köthető kábel egyben külső hangkártya is, így azonnal használható. Az eredeti csomagolás több fordító-csatlakozót is tartalmaz. www.soundtech.com/lightsnake

A szingapúri PD Scientific Pte Ltd tavalyi spéci, FPS játékosoknak szánt billentyűzetet dobott piacra. Legújabb fejlesztésük a Wolf Claw Devour kimondottan CS-s játékosoknak szánt körkörös billentyűzet, amely nem tartalmaz teljes billentyű-készletet, csak a fontos gombokat. USB portra csatlakoztatható. www.wolf-claw.com

Az ASUS új routert mutatott be. A WL-500g Premium legfőbb újdonsága (egyéb szolgáltatásain kívül) a Download Master, mely BitTorrent, HTTP és FTP segítségével képes letölteni fájlokat egy USB-s merevlemezre számítógép használata nélkül, amely csupán a letöltési feladatok megadásához kell. www.asus.com

Az AMD bejelentette Turion 64 X2 nevű processzor-családját, amelynek tagjai 64 bitesek és két maggal rendelkeznek: ilyen processzorai jelenleg nincsenek a konkurens cégnek, az Intelnek. A verseny várhatóan augusztusban újul majd ki, amikor az Intel megkezdí Merom magos, Core 2 Duo névre hallgató processzorai forgalmazását. www.amd.com



LEGÁLIS FILMEK BITTORRENTEL

A Warner Bros bejelentette, hogy megállapodást kötött a BitTorrenttel, amelynek keretében az legálisan árulhatja filmjeit fájlcserélő rendszerein keresztül. A manapság legnépszerűbb fájlcserélő szoftvert eddig ellenséggént kezelte a legtöbb kiadó, ám az Amerikai Mozcóké Szövetséggel kötött megállapodás után a helyzet megváltozni látszik, mert közelednek egymáshoz az álláspontok. A filmstúdió részéről januárban merült fel egy filmletöltő szolgáltatás indítása iránti igény. A Time Warner leányvállalata azt tervezte, hogy DVD-n újonnan megjelenő filmjei hagyományos megjelenésüket követően néhány nap múlva már online is megvásárolhatók és letölthetők lesznek. A Warner Bros közleménye szerint az online terjesztett filmek a BitTorrent által fejlesztett újfajta másolásvédelmi megoldással lesznek levédve, s az alkotásokat a DVD-k megjelenésének napján fogják elérhetővé tenni a világhálón is. Tévésorozatok egy-egy epizódját várhatóan egy dollárért, azaz 220 forint körüli összegért, a mozifilmeket pedig egy hagyományos DVD árértékért lehet majd letölteni. Jelentős megkötés még, hogy a megvásárolt alkotásokat nem lehet majd sem másolni, sem pedig CD-re vagy DVD-re égetni, csupán a merevlemezeken lehet raktározni.

KÍNAI ÜZLETEMBER MIG-21-E

Érdekes jogi- és vámproblémák merültek fel Kínában, ahol egy üzletember az ebayen 24730 dollárért (mintegy 7,5 millió forint) vásárolt egy tökéletesen működőképes MIG-21-es vadászgépet, amelyet dekorációként szeretne felállítani üres irodájában. A gép utoljára 1995-ben, a cseh légierő színeiben repült, de elvileg működőképes állapotban van. A problémát az okozza, hogy a hatóságok nem tudják eldönteni, fegyverszállítmánynak minősül-e vagy sem, mert ha annak, akkor a hatóságok akár el is kobozhatják terrorizmus gyanújával. Esetleg minősíthetik luxuscikknek is, amiért igen nagy adót kéne fizetni. Egyelőre döntés nincs: az üzletember azt nyilatkozta, ő szeret értékes tárgyakat gyűjteni.



PS3 NOVEMBERBEN!

Úgy néz ki, ez már végleges: a Sony bejelentése szerint a sokak által várt új konzol, a PS3 november 17-én kerül majd a boltokba. Két változatban jelenik meg: amerikai ára 500 és 600 dollár lesz (Európában 500 és 600 euró – ami neveltséges, figyelembe véve, hogy mennyivel magasabb ára van az eurónak... – ZeroCool) és mozgásérzékelő kontrollert is adnak majd hozzá. Az első változat a 20 gigabájtos merevlemezrel szerelt, míg a második a 60-as merevlemezrel (megjegyzés: csak azt tudnánk mitől 100 dollár a különbség, amikor ma már egy kb.

250 gigás merevlemez kerül 100 dollárba

– Gyu). A megjelenéskor kétféle konzol kerül a polcokra, amelyet december 30-ig újabb kétféle követ. S aki még ekkor sem jutott hozzá a masinához, az számíthat egy újabb kétféle milliós szállítmányra 2007. március 31-ig. A PS3 érdekessége, hogy a PS2 irányítójára hasonlító kontrollere nemcsak Bluetooth kapcsolatra képes a konzollal, hanem mozgásérzékelése segítségével fizikai elmozdításával is irányítja a játékokat. A PS3 itthoni áráról egyelőre nincs információ, de várhatóan 130-160 ezer forint körülire tippeljük.

A LEGHÍRESEBB AMERIKAIK



A Thepoplist.com minden hónapban beszámol arról, melyik amerikai híresség a „legismertebb” adott hónapban. Kutatásaikat arra alapozzák, az illető neve hányszor fordul elő az internet weboldalainak milliárdjain. Bármilyen meglepő, az internet leghíresebb embere a jelenlegi amerikai elnök, George W. Bush 315 millió említéssel, a második Bill Gates 117 millió előfordulással, míg a harmadik az egykori legendás amerikai elnök, George Washington. Madonna az első említ

tett hölgy az ötödik helyen, 66 millió találattal. A legnépszerűbb mozis személyiség Tom Cruise (42 millió), öt Angelina Jolie és Steven Spielberg követi, zenében a már említett Madonnát Eminem és Britney Spears követi a képzelteteli dobogón. A sportolónál Tiger Woods „nyert” (17 millió), Michael Jordan és Lance Armstrong előtt. Egyébként a nagy, összefoglaló Top 500-as lista utolsó helyén a szebb napokat látott Wesley Snipes szerepel 2726040 előfordulással.

NEPTUNUSZ TRIÓ ÖVVEL EGYÜTT



Ez a kijelentés nem egy szórakoztató show szereplőire vonatkozik, hanem egy olyan, nem tipikus bolygórendszerre, amelyet a HARPS spektrográf 36 méteres teleszkópja fedezett fel (La Silla – Chile). A közeli csillaghoz három Neptunusz tömegű bolygó tartozik. A legbelső bolygó valószínűleg sziklás lehet, míg a legkülső minden bizonnyal a „lakható” övezetben kering. Emellett ezt a rendszert még egy kisbolygó-öv is gazdagítja. Tudósok szerint ez az első olyan eset, amikor a felfedezett naprendszer Neptunusz méretű bolygókból áll. A HD 69830 nevű 41 fényévre levő, a Napnál valamivel kisebb tömegű csillagot a tudósok két éven át tanulmányozták. Ez a csillag egyébként szabad szemmel is látható. A tudósok precíz keringési sebességméréje három apró objektumot fedezett fel a csillag körül, amelyek 8.67, 31.6 és 197 napenként kerülnek meg napjukat. A most felfedezett bolygók mérete a Föld tömegének 10 illetve 18-szorosa között váltakozik. A számítógépes szimuláció szerint a legbelső bolygó sziklás, a középső sziklás/gáz, míg a legkülső jeges tulajdonságokat is szerezhetett kialakulása során és minden bizonnyal egy sziklás/jeges mag köré épült fel. További szimulációk azt mutatják, hogy a rendszer dinamikailag stabil.

A külső bolygó azonban a „lakható” zóna belső szélé felé helyezkedik el, ami azt jelenti, hogy lehet rajta folyékony víz is. Bár a bolygó nem Föld-típusú, nagy tömege miatt, érdekes perspektívát jelenthet felfedezése a tudósoknak, amely segítségével még inkább sikerül majd megismerni, hogyan alakultak ki naprendszerek az égbolygók, és segíteni fog megérteni azt a hatalmas változatosságot a világegyetemben, amelyet a tudósok azóta tapasztalnak, hogy 11 éve felfedezték az első Naprendszeren kívüli bolygót. Egyébként érdekes, hogy a HD 69830 rendszere „csak” három nagy tömegű bolygóból és egy kisbolygó-övezetből áll, mégis igen sok hasonlóságot mutat a mi naprendszerünkkel.

RÖVIDEN

Egy német kutatás bebizonyította, hogy nem az ember az egyetlen „állatfaj”, amely képes előre gondolkodni. A tudósok kimutatták, hogy a bonobo csimpánzok és orangutánok is képesek erre. A kutatásokat azért kezdték, hogy az emberiség előre tervezési képességének működését vizsgálják, hogy azt tovább lehessen fejleszteni.

Fény derült a Prozac (széles körben használt antidepresszáns gyógyszer) sikerének titkára. Ez a készítmény képes arra, hogy elősegítse az agyat új agysejtek növelésére, ezzel stabilizálva az agyműködést és az idegműködést. Eddig csak feltételezték ezt a képességét a gyógyszernek, amely most bizonyításra került.

A Japan Aerospace Exploration Agency (JAXA), azaz a Japán űrügynökség ambíciózus projektet folytat, mely keretében az egész univerzum térképét szeretnék nagy felbontásban elkészíteni. Az AKARI nevű infravörös űrteleszkóppal elkészültek az első, ehhez a térképhez tartozó képek. A projektben angol tudósok és az ESA (Európai Űrügynökség) is közreműködik.

Egy, a Harry Potter sorozat alapján elnevezett 66 millió éves dinoszaurusz csontváz került végső bemutatóhelyére. A Dracorex Hogwartsia összes csontja ezentúl Indianapolisban, egy gyermekmúzeumban lesz megtalálható. A Dinoszaurusz nevével a „Sárkány”, „Király” latin szavakból és Harry Potter híres varázssiskolája nevéből kapta a szerző hozzájárulásával.

A Korall-tengert kutató francia tudósok új fajt fedeztek fel. A Neoglyphea neocaledonica a felfedezés előtt „elvilég” már kihalt 60 millió éve, azonban élő példánya minden elméletet felülírt. Az állat kinézetre átmenetet képez a garnélarák és az izzap-homár között.

CHILE LÁTJA MAJD AZ EGÉSZ VILÁGOT

Chilében egy igen nagy méretű teleszkóp épül, amely minden harmadik éjszaka képes lesz szkennelni, azaz végigtapogatni az egész látható égboltot. A Large Synoptic Survey Telescope (LSST) 8,4 méter hosszú, robusztus készülék, amely ötvenszer erősebb, mint az eddigi hasonló jellegű teleszkópok voltak. Az obszervatórium az LSST-t használva képes lesz olyan színes filmeket is készíteni, amelyek gyorsan mozgó vagy gyorsan változó objektumokat mutatnak be. Funkcióival csatlakozik majd a létező Cerro Tololo Inter American Observatoryhoz (erről az obszervatóriumról sok ma játszó sci-fiben olvashatunk), amely a Cerro Pachon nevű hegy 2640 méter magas csúcsán található Chile északi részén.

Az LSST-t 2009-ben kezdik építeni és 2012-re lesz kész, s ettől kezdve a leggyorsabb eszköz lesz arra, hogy a látható égboltot feltérképezze, ezzel segítve a tudósok munkáját az univerzum titkainak minél mélyebb megismerésében. A projekt egyébként 3 éves állami ösztöndíjat kapott a teleszkóp megtervezésére (mintegy 14,2 millió dollár – 2,98 milliárd forint – értékben) s még ezen kívül mintegy 25 millió dollár (5,2 milliárd forint) privát támogatást is sikerült szerezniük.



A ROBOT, AMELY NYELVET, ORMÁNYT ÉS CSÁPOT HASZNÁL

Olyan robotok, amelyeknek ormányhoz hasonló karja van, egy nap olyan munkákat végezhetnek majd, mint manapság az elefántok: nehezen megfogható és cipelhető tárgyakat vigyenek, kigyóként mozogva egy katasztrófa romjai között, vagy esetleg más bolygók barlangjaiban tevékenykedve. A mai robotok általában merev karokkal és merev „izületekkel” rendelkeznek, az OctArm azonban flexibilis „karjával” könnyen adaptálódik mindenféle helyzethez. A jelenlegi robotok ugyanis olyan helyzetekben tudnak igazán kibontakozni, amelyeket előre ki lehet számítani: egy katasztrófa vagy egy távoli bolygó esetén azonban szinte minden kiszámíthatatlan, így a rugalmasság kulcsfontosságú. Nyolc amerikai és izraeli egyetem kutatói építették az erős és hajlékony robotkart, az izmokot csövek szimulálják, amelyekbe sűrített levegőt préselnek. A tudósok joystickkal irányítják a robotkart, és a fedélzeti számítógép a nyomás megváltoztatásával reagál a mozdulatokra. Egyelőre a bonyolultabb mozdulatokra (tárgyak letisztítása körkörös mozdulatokkal) még nincs kidolgozva megfelelő algoritmus, de a jövőben akár ilyen érzékeny mozdulatokra is képes lesz az erős elefántormány-kar.

MOBILMATRIX

MONO ÉS POLIFONIKUS CSENGÉSEK
06-91-227-222

Magyar Mulatós TOP10

	mono	poli
Bódi Gusztó - Szép asszony vagy.....	GE28373	GE37867
Fekete Páko - Add ide a didit.....	GE28868	GE33723
Hajmási Péter.....	GE28630	GE37135
Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály.....	GE28717	GE37464
Irigy Hónaljmirigy - Ne majmold.....	GE28986	GE33948
Kaly - Kaszanyél meg kapanyél.....	GE28752	GE37570
Matyi és a hegedős - NeCSI-neCSI.....	GE28274	GE37005
MCH+Tekknő - Ma este mulatok!.....	GE28674	GE37385
McHawer+Tekknő - 100Ft-nak 50 a fele.....	GE28424	GE37916
McHawer+Tekknő - Bye,bye lány.....	GE28425	GE37917

Dance - Trance - Techno TOP20

	mono	poli
Arash - Boro boro.....	GE28777	GE37576
Dj Tiesto - Traffic.....	GE28540	GE37041
Dj Tiesto - Adagio for strings.....	GE28832	GE37652
Infemal - From Paris to Berlin.....	GE28876	GE33742
Junior Jack - Stupidistico.....	GE28537	GE37165
Junior Jack - Stupidistico.....	GE28636	GE37450
Lasgo - Pray.....	GE29177	GE33037
Bikini-Dred and Dance 4ever - Mielőtt elmegyek.....	GE28708	GE37218
Dj Szatmári-Jusus - Egegg el.....	GE28840	GE37653
Dj.Wajko-Dj.Szatmári - Balatoni nyár.....	GE28853	GE37693
Groovehouse - Ebredj mellettem.....	GE28981	GE33949
Karányi-Judy Jay - I may be your star.....	GE28753	GE37569
Kistehén Tánczenekar - Szájber gyerek.....	GE29110	GE33047
Kozmix - Holnapután.....	GE28928	GE33840
Kozmix - Honfoglalás.....	GE28859	GE33707
Peat ir Fernando - Végtelen nyár.....	GE28712	GE37349
Spy the gost - Éjjel érkezem.....	GE28983	GE33954
Unique - En.....	GE28778	GE37577
Daniel Hope - Love and pride.....	GE28477	GE37180
Danzel - Pump it up.....	GE28738	GE37547
Danzel - You are all of that.....		

Rock - Metal TOP10

	mono	poli
ACDC - Highway to Hell.....	GE28252	GE37774
Green Day - Holiday.....	GE28747	GE37565
Queen - We will rock you.....	GE28348	GE37835
The Rasmus - First day of my life.....	GE28353	GE37155
Akela - Megkísértelek.....	GE28892	GE33769
Edda - Éjjel érkezem.....	GE29179	GE33039
Ganxsta Zolee és a Kartel - Ötökör.....	GE29109	GE33046
Hooligans - Királylány.....	GE28543	GE37702
Hooligans - Nőben a boldogság.....	GE28841	GE37669
Tanksapda - Be vagyok rúgva.....	GE28345	GE37083

Magyar POP TOP30

	mono	poli
Bartók Krisztián - Forradalom.....	GE28848	GE37683
Club 54 - Csukd be a szemed.....	GE28942	GE33738
Crystal - Összetört a szívem.....	GE28792	GE37593
Crystal - Összetört a szívem.....	GE28830	GE37645
Desperado - Add nekem az álmod.....	GE28962	GE33911
Crystal - Ha arra ébredek.....	GE28894	GE33772
Fiesta - Mindig csak vártalak.....	GE28883	GE33749
Fresh - Félig ördög, félig angyal.....	GE28849	GE37686
Galambos Dorina - Instant nő.....	GE28568	GE37267
Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül.....	GE28408	GE37901
Groovehouse - Ha újra látom.....	GE28850	GE37687
Győzike és Lagzi Lajcsi - Lila tulipán.....	GE28821	GE37630
Jamie Winchester - Take me home.....	GE28418	GE37911
Király Linda - Holla.....	GE28904	GE33794
Lola - Álomtánc.....	GE28898	GE33783
Minisztár - Szerelem egy életen át.....	GE28975	GE33936
Molnár Ferenc Caramel - Együtt élünk.....	GE28985	GE33015
Molnár Ferenc Caramel - Milliő kérdés.....	GE28938	GE33863
Molnár Ferenc Caramel - Várt váratlan.....	GE28990	GE33025
Molnár Ferenc Caramell - Ne szólj.....	GE28874	GE33736
Neo Tones - Szöke nő.....	GE28670	GE37380
Nox - A tél dala.....	GE28822	GE37631
Nox - Forogj világ.....	GE28433	GE37925
Nox - Vágyom a szerelem után.....	GE28899	GE33784
Oláh Ibolya - Magyarország.....	GE29111	GE33049
Pál Tamás - Mondd mit vársz.....	GE29112	GE33050
Palcsó Tomi - Megfordult a világ.....	GE28995	GE33034
Pápai Joci - Ölelj át.....	GE28839	GE37665
Rony - Arva fiú.....	GE28996	GE33036
Rony - Még sohasem.....	GE28915	GE33815
TNT - Hallgasd, hogy zsong a tavasz.....		

R'n'B - RAP TOP10

	mono	poli
K-Maro - Femme like you.....	GE28704	GE37513
Nelly - Over and over.....	GE28705	GE37514
Sean Paul-Ever blazin.....	GE28958	GE33905
50cent - Candy shop.....	GE28737	GE37545
Dopeman - En és a kisöcsém.....	GE28955	GE33896
LL Junior - Mr. Ragamoffin.....	GE28680	GE37259
LL Junior - Normális srác.....	GE28979	GE33943
LL Junior - Rabszolgalány.....	GE28877	GE33743
Rapülök - Jó reggelt.....	GE28987	GE33017
Sub Bass Monster - Hova tűnt sub bass monster.....	GE28988	GE33019

Külföldi POP Top30

	mono	poli
Akon - Lonley.....	GE28880	GE33746
Alizee - Moi lolita.....	GE28707	GE37515
Anastacia - Welcome to my truth.....	GE28701	GE37510
Backstreet Boys - Incomplete.....	GE28836	GE37658
Britney Spears - Brave new girl.....	GE28566	GE37265
Britney Spears - Do something.....	GE28746	GE37564
Britney Spears - Oops I did it again.....	GE28667	GE37373
Dido - Sand in my shoes.....	GE28532	GE37211
Duran-Duran - Ordinary world.....	GE28478	GE37178
Elton John - Electricity.....	GE28882	GE33755
Eros Ramazotti - La nostra vita.....	GE28943	GE33869
Eros Ramazotti - Un attimo di pace.....	GE28227	GE37052
Eros Ramazotti-Cher - Piu che puoi.....	GE28779	GE37972
Gorillaz - Dirty Harry.....	GE28957	GE33901
Gorillaz - Feel good.....	GE28837	GE37661
Jennifer Lopez - Baby I love you.....	GE28350	GE37144
Jennifer Lopez - Get right.....	GE28703	GE37512
Kylie - Slow.....	GE28009	GE37025
Madonna - Hollywood.....	GE28008	GE37709
Maroon 5 - This love.....	GE28663	GE37183
O-Zone - Despre tine.....	GE28583	GE37201
O-Zone - Dragostea din tei.....	GE28349	GE37751
PanjabiMc - Jogi.....	GE28013	GE37047
Robbie Williams - Something beautiful.....	GE28003	GE37030
Ronan Keating - Father and son.....	GE28676	GE37391
Sade - Smooth Operator.....	GE28552	GE37241
Satri Duo - People in the world.....	GE28352	GE37154
Salome de Bahia - Taj Mahal.....	GE28539	GE37210
Shania Twain - Ka ching.....	GE28230	GE37062
Weezer - Buddy Holly.....	GE28553	GE37244

FILM TOP10

	mono	poli
Batman - Begins.....	GE28860	GE33710
Gladliátor.....	GE28322	GE37851
Harry Potter - Main Theme.....	GE28668	GE37377
Házbuli - filmzene.....	GE28645	GE37319
Jóbarátok.....	GE28749	GE37700
Oroszán Szonja-Bebe - Micsoda nő ez a férfi.....	GE28939	GE33864
Mission Impossible.....	GE28144	GE37126
Rómeó és Júlia.....	GE28487	GE37147
Szex és New York.....	GE28773	GE37712
Üvegigris 2.....	GE28984	GE33955

MONO CSENGÉS: Küldd a kódját SMS-ben a 06-91-227-222-re! WAP-os tartalom: POLIFONIKUS CSENGÉS: Küldd a TESZT szót a 06-28-9000-969-as alapdíjas számmal. Az érkező wap-címet töltse le a telefonodra, és ha megtehető a wap hűzzáteszed ez a kód a beállításaid, a megjelenő oldalon megláthatod, hogy milyen tartalom-típusokat támogat a készülődöd.

MONO csengés, polifonikus csengés: bruttó 400 Ft/SMS. További csengőhangok, képzáratok, opciók a TV2 TELETEXT 600. oldalán. Telefon Kft. ügyfélszolgálat: 06-1-422-3490. Felhasználói adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefon.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - aktívinkról szóló - SMS fogadásához.

MONO csengés letöltésekor, ind a kód után készülődöd típusának betűkódját is: Nokia N9, Samsung SG, Sagem SA, Motorola M9, Siemens S1, Ericsson ER, Alcatel AL (P, GE28644 AL), dallamszerkesztővel rendelkezők, Dallamként is letölthető: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M58, MT50, A50, C45, C55), ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

PIACTÉR

**A HÓNAP
KÜTYÜJE**

USB-KIEGÉSZÍTŐ



CONCEPTRONIC USB TO IDE ADAPTER

MK Computers | 06-1-371-0124 | 3 600 Ft | www.mkcomputers.hu

Több, nem a házba szerelt merevlemez használatakor óhatatlanul felmerül a kívánság, hogy kívülről, lehetőség szerint menet közben csatlakoztathassuk őket a gépünkre. Erre a problémára nyújt kitűnő megoldást a Conceptronic olcsó, USB-s IDE átalakítója, mely egyszerű, mégis sokáig csak egy álomként szerepelt a felhasználók körében. IDE-s egységek külső csatlakoztatására eddig jobbára csak a drága, tízezer forint feletti külső házak adtak lehetőséget (ezekről pedig néha elmondható volt, hogy nem is túl biztonságosan üzemel), ám a Conceptronic adapterével mindez egy csapásra megváltozik. Ára töredéke az előbb említett megoldásnak, ráadásul szolgáltatásaiban túlszerez rajtuk. Használatával nem kell szétszerelni gépünket és akár menet közben is csatlakoztathatunk

egy-egy IDE-s eszközt, ha csupán időszakosan szeretnénk őket használni - hosszútávú használatra azért nem annyira ajánlatos, mert könnyen leverhetjük a gépről a kábelrel csatlakoztatott hardverelemet. Szoftveres telepítést nem igényel, a segítségével csatlakoztatott eszközök a kapcsolat létrejötte után pár másodperc múlva működés közben használatra készen állnak. Az IDE csatlakozójához 2,5 és 3,5 hüvelykes merevlemez egyaránt csatlakoztathatunk. Tesztünk során végig problémamentesen üzemelt, ezért mindenkinek nyugodt szívvel ajánljuk, jó vétel.

▲ **Nem kell telepíteni**

◆ -

5/5

HŰTŐ



ASETEK VAPOCHILL LIGHTSPEED

RRC Hungary Kft. | 06-1-236-9000 | 179 900 Ft | www.rrc.hu

Bár az Asetek remek vízűtő rendszereket gyárt, most egy különlegességet kaptunk tőlük bemutatón, amely nem más, mint a kompresszoros VapoChill LightSpeed. A hatalmas gépház belsejében egy hűtőgépkompresszor és több ventilátor található, melyek feladata a gépünkben lévő processzor fagyypont alá hűtése. Normál körülmények között, rendeltetészerű használat mellett nincs értelme ilyen mértékig lehűteni a processzort, de ha órajelmelesre adjuk a fejünket, akkor alapfeltétel az erős hűtés. A tuningnak a legtöbb esetben a processzor melegedése szab gátat, és ezt a problémát oldja meg az Asetek VapoChill. A mérnökök gondoltak a páralecsapódás és a deresedés elkerülésére, ezért

az alaplap hátoldalára és a hűtőblokkot tartó műanyag keretbe fűtőszálakat építettek. A készlet összeszerelésére fordított idő vetekszik az egyszerűbb vízűtő rendszerekével, a szerelés fázisai azonban annál összetettebbek. Fokozottan ügyelni kell arra, hogy mindent a megfelelő helyre kössünk be.

Folyamatos otthoni használatra nagy hangereje miatt nem ajánlott, de elengedhetetlen kelléke a látványos órajelmelesnek – kifejezetten jópénzű tuningbajnokok figyelmébe ajánljuk!

▲ **Legextrémabb tuninghoz is megfelel**

◆ **Nagyon drága és hangos**

4/5

HÁTTÉRTÁR



PRETEC IDISK TOUCH

MK Computers | 06-1-371-0124 | 9 900 Ft | www.mkcomputers.hu

Ideális adatmozgató eszköz a Pretec ujjlenyomat-olvasóval ellátott pendrive-ja: kiemelkedő védelmet kínál állományainknak, meggátolva, hogy engedély nélkül bárki is hozzájuk férhessen. Az USB-kulcsok ma már szerves részét képezik életünknek, egyetlen átkuk apró termetük, mert ebből adódóan könnyen eltulajdoníthatók. Ezt a kellemtelenséget küszöbölte ki a Pretec azzal, hogy az iDisk család egyik tagját ujjlenyomat-azonosítóval látta el. Működéséhez nincs szükség szoftver telepítésére. Az ujjlenyomat-leolvasó mellett természetesen jelszavas hozzáférés is van arra az esetre, ha előző meghibásodna.

Extra szolgáltatásának köszönhetően számítógépünket is védhetjük vele. Ehhez nem kell mást tenni, csupán a PClock funkciót választva megadni felhasználónevünket és jelszavunkat a PC-hez. Erre azért van szükség, hogy ne essünk áldozatául valamelyik „tréfás” ismerősünknek, aki gépünk lezárásával szeretne megviccelni. A védelem aktiválása után csak a kulcs birtokában, a megfelelő ujjlenyomattal vagy jelszóval férhetünk hozzá ismét az ily módon levédett számítógéphez.

▲ **Bővíthető**

◆ **Kévs magas hangot ad**

5/5



MOBILTELEFON

NOKIA N91

Nokia Magyarország | – Szolgáltató függő | www.nokia.hu

Manapság egyre népszerűbbek a merevlemez mobiltelefonok. Ezekre már valóban lehet normális mennyiségű videót, fényképet, vagy akár muzsikát is tárolni, értelemszerűen mindre van lehetőség. A Nokia egy hatalmas lépést tett a fejlődés útján, hiszen piacra dobja N91 típusjelzésű készülékét, mely enyhén szólva is túlszárnyalta elképzeléseinket. Egy háromnormás készülékről beszélünk, nem kevesebb, mint 4 gigabájt tárolókapacitással. Bővíteni mondjuk nem lehet, de igazából nincs is rá szükség. Operációs rendszere még mindig Symbian (v9.1), ettől nem tágit a készítő. 156 grammos súlya nem annyira kellemes, de elviselhető. A készenléti idő

szokott gondot okozni a merevlemez telefonoknál, itt ezt is remekül megoldották. Li-ion akkumulátora 170-190 óra készlettel büszkélkedhet. 262 ezer színű, 176x208 pixeles kijelzője hozza a szokásos Nokia minőséget. Minden modern technológiai lehetőséget támogat, kezdve a Bluetoothtól az EDGE-ig. 2 megapixeles fényképező, videófelvétel (352x288), remek hangzás (fejhallgatóval különösen), illetve üzleti funkciók színesítik a felhozatalt. Nem olcsó, de biztos akad, akinek minden pénzt megér.

↑ 4 gigabájt tárolókapacitás
↓ –

5/5



ZENELEJÁTSZÓ

SAMSUNG YP-Z5

Samsung Electronics Magyar ZRt | – Bevezetés alatt | www.samsung.hu

Afolyamatosan bővülő Samsung termékskálából ezúttal a YP-Z5 jelzésű médialejátszót sikerült kipróbálnunk. Az elegáns készülék bizonyos elemei emlékeztetnek az iPod sikermegoldására, de azért a Creative jeli is megmutatkoznak... Fekete, vagy szürke kivitelben lehet megvásárolni, 2 illetve 4 gigabájtos tárolókapacitással. 1,8 incses kijelzője kifejezetten jó minőségű képet ad, de ez nem különösebben meglepő a Samsungtól. A számítógéphez USB 2.0 felületen csatlakoztathatjuk, ez már megfelelő másolási sebességet nyújt. Az igazi különlegessége azonban mégis az, hogy ez a világ első olyan 2 gigás lejátszója, mely támogatja a

nagyobb előfizetős zenei rendszereket: Urge, Napster, Yahoo, Rhapsody – egyesekről itthon talán még nem is hallhattunk. MP3, illetve WMA formátumokkal birkózik meg, sajnos hiányoznak belőle még egyéb támogatások. JPG képeket szemlélhetünk a képernyőjén, melyekből adott esetben 25 ezer darabot is képes eltárolni. Hangzása kiváló, a mélyek és a magasak is helyükön vannak. Egyelőre bevezetés alatt áll, de remek ellenfele az Apple-nek és a Creative-nak.

↑ 4 gigabájt tárolókapacitás
↓ Kevés formátumot ismer

4/5



WEBKAMERA

TRUST HIRES
WEBCAM WB-3400T

Procomp-Hungary Kft. | 06-1-814-8300 | 5 410 Ft | www.procomp.hu

Igen, Trust. © Ezek valahogy soha nem akarnak kifogni az új ötletekből és termékekből... nagyon helyes! Most egy webkamerát zsebeltünk be a nem éppen unalmas felhozatalból. Hogy neve is mutatja, nagyfelbontású képet tud megjeleníteni, mely a mai viszonyok szerint 640x480-nak felel meg. Beépített mikrofonja lehetővé teszi, hogy egyéb hardver megvétele nélkül tudjuk videókonferenciát kezdeményezni Skype-on, MSN-en, vagy bármi más. Másodpercenként harminc képet jelenít meg, ez tökéletesen folyamatos videólejátszást eredményez. A készüléket monitorra, asztalra illeszhetőleg notebookra egyaránt reme-

kül rászerezhetjük. Két méteres kábel bőven megfelelő, így a lábunknál elhelyezett gépre is akadálymentesen ráköthető. Telepítése nagyon egyszerű, alig néhány másodpercet vesz igénybe. Képe elfogadható, a mikrofon minősége sajnos nem tökéletes – kis mellékzajt ad, ami viszont beszélgetés közben idegesítő lehet. Ha olcsó és elfogadható minőségű kamerát szeretnél, jó vétel lesz a Trust terméke.

↑ 640x480-as felbontás
↓ Zajos a mikrofon

4/5



TV-VEVŐ

VIDEOHOME VIEWTV+

East Computer Kft. | 06-1-413-6190 | 15 000 Ft | www.123shop.hu

Kifejezetten LCD monitorokhoz ajánlják az aranszínű készüléket, bár segítségével bármely VGA bemenettel rendelkező monitor is tévévé alakítható. Rendszerint a számítógéphez használt megjelenítő és a PC közé iktatva használatos, a tévéadás képét „ráülte” a VGA jelre, teljes képernyőn vagy úszóablakban, tetszés szerint. Távirányítóval és természetesen a képernyőn megjelenő menüvel vezérelhetők a megjelenítés paraméterei és a csatornabeállítások. Nem csak VGA, hanem kompozit video, S-Video bemenetek is találhatóak a gépházon, így külső forrás képe is megjeleníthető, a normál tévénél lényegesen jobb minőségben.

A TV-box jellegű megoldás előnye, hogy csak kábelezésre van szükség, szoftvertelepítésre egyáltalán nincs, sőt, akár magában, számítógép nélkül is képes tévékészülékké előléptetni bármilyen monitort. Legfeljebb 1280x1024-as felbontású, 60 vagy 75 Hertz képfrekvenciájú monitor üzemmódban tud működni a beépített elektronika, mely jó minőségben gondoskodik a váltott soros, félkép alapú tévéadás progresszív formára alakításáról.

↑ Számítógép nélkül is működik
↓ Rögzíteni nem lehet vele

4/5



AGEIA PHYSX

Körülbelül egy éve lehetett, hogy egy bizonyos AGEIA nevezetű cég előállt egy látványos elgondolással. Az ötlet akkor még eléggé halottnak tűnt, és sokáig nem is hallottunk róla semmit. Most azonban elkészült, és már játékok is támogatják az új lehetőséget!

Az alapötlet teljesen egyszerű: a játékokban a nagy matematikai számításokat nem képes elvégezni sem a CPU, sem pedig a grafikuskártyákban található GPU – egész egyszerűen azért, mert mindkettőn magával a megjelenítéssel vannak elfoglalva. Biztos ismeritek a (többek között Half-Life 2-ben is alkalmazott) Havok fizikai motort. Ez szoftveresen old meg bizonyos fizikai számításokat, ám manapság ennél azért már többet szeretnénk kihozni egy játékból. Itt jön a képbe az AGEIA által kifejlesztett PhysX processzor, mely afféle kiegészítő kártyaként kerülhet a gépünkbe. Ha egyszer betettük, a technológiát támogató alkalmazások azonnal felismerik, és máris szebb, komplexebb, jóval látványosabb jelenetek szemtanúi lehetünk. A probléma, pontosabban a kérdés az, hogy mennyire éri meg nekünk, ha hosszú éveken át spórolt gépünkbe még egy,

nem éppen olcsó kártyát veszünk pluszba? Ennek jártunk most utána.

A VILÁG LEGGYORSABB GÉPÉN IS SZAGGATOTT

Legerősebb tesztgépünk, bátran állíthatom, nem volt piskóta: Még a boltba kerülése előtt sikerült az AMD-től szereznünk egy teljesen új, AM2-es processzort (FX-62), természetesen a hozzá tartozó nForce 5-ös (szintén világujdonság) alaplappal. Grafikuskártyánk egy

Inno 3D GeForce 7900 GTX, vagyis ez sem mondható gyengének. Ezek mellé pakoltuk be kis hazánk legelső, az ASUS-tól érkezett PhysX kártyáját. Kicsit megdöbbenet álltunk, mikor megláttuk, hogy ez az egész atomerőmű nem képes szaggatás nélkül futtatni

a CellFactor demóját, mikor 6 bot szaladgál ide-oda. Azért ennyire nem veszes a helyzet, hiszen kiderült, hogy maga a CellFactor nem túl tökéletes. A Ghost Recon 3 alatt már tökéletesen hasított, nem volt semmiféle probléma. De ne szaladjunk ennyire előre. Gyorsan egy kis technikai maszlag: 125 millió tranzisztor, 130nm-es gyártási

technológia, 128 MB GDDR3-as memória, 20 giga művelet másodpercenként, 2Tb/másodperces belső memória-sebesség. Azért

ez elég jó. A gond igazából ott jön, hogy a kicsike PCI kiserelésű – nem, nem PCI Express, hanem a jó régi foglalat. Miért is jó ez? Hááát, nekünk, végfelhasználóknak talán annyiban, hogy így „olcsóbban” jön ki a kártya, a rossz oldal viszont néha megmutatkozik játék köz-

ben: a PCI csatolófelület nem elég gyors ahhoz, hogy megfelelő sebességgel tolja át az adatokat. A CellFactor esetén egy-egy komolyabb robbanásnál meg is akad egy, másfél másodpercre, ami azért idegesítő játék közben.

TESZTELÉSKOR ÉRDEKES ADATOK SZÜLETTEK

Amikor még csak egy technológiai videó képeben lehetett megsejteni a PhysX képességeit (biztos többen emlékeztek autóra folytatott vízre, higanyra, vagy éppen lávára, melyek a GameStar Online-on is letölthetőek voltak egykor), egyértelműen arról volt szó, hogy a kártya meglétével és „bekapcsolásával” a játékos semmiféle sebességcsökkenést nem észlel, csupán látványosabb játékelményben lesz része. Ez jelen tapasztalataink alapján mégsem állja meg annyira a helyét. A Ghost Recon: Advanced Warfighterben például ki-

» A PHYSX LAS-SÍT EGY KICSIT, DE A LÁTVÁNY MEGÉRI! «

fejezeten belassul a játék, ha benne van a gépben az AGEIA kártya – érdekes volt látni, hogy szinte minimális különbséggel is mennyivel csökken a sebesség... A lemez mellékletünkön egyébként találhattok néhány rövid bejátszást a játékról PhysX-es, és anélküli környezetben. Egyszer látványos a különbség, máskor komolyan oda kell figyelni, hogy észrevegyünk valamit. A

grafikonból is remekül látszik, hogy azért csökkent az fps szint, ha „aktiváltuk” a különleges fizikai számításokat – az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy a játék közben ebből nem sok mindent lehet észlelni. Egy-egy ilyen robbanás, ahol ténylegesen beindul a nagy számítás, csupán néhány másodpercet vesz igénybe. Igaz, egy fps-nél ennyi idő bőven az életünkbe kerülhet...

Más tésztá a *CellFactor*. Demója alig néhány hete jelent meg, különlegessége azonban, hogy ez a játék csak és kizárólag AGEIA PhysX kártya támogatással indul. Ha nincs ilyen a gépünkben, még a telepítőképernyőt sem tudjuk megsejmelni. Így igazság szerint nem különösebben lehetett lemérni, mit tud ezzel a kártyával és nélküle. A *CellFactor* ról még annyit érdemes tudni, hogy a teljes játék csak valamikor 2007 negyedik negyedévében jelenik majd meg, amikor minden bizonnyal már jóval elfogadhatóbb lesz a PhysX kártya ára.

MI LESZ A KÖVETKEZŐ LÉPÉS?

A PhysX kártya jelenlegi formájában talán nem tud akkorát ütni, mint amekkorát kellene. Ennek azonban nem maga a hardver az oka, sokkal inkább a támogatottság. A cikk megírásának pillanatában mindössze néhány program támogatta: az egyik egy jópofa kis tech demó amit adtak hozzá, a másik a *CellFactor* publikus demója. A harmadik a már szintén említett *Ghost Recon: Advanced Warfighter* (amit egyébként az ASUS kártyához ajándékba adnak!). Van még néhány alkotás, de két kezemen meg tudom számolni, hogy mennyi (www.ageia.com/physx/titles.html). Természetesen folyamatosan jelentik be a támogatást – még a hazai fejlesztésű Joint Task Force is hangulatosabb lesz PhysX kártyával –, de ezekre még elég sokat kell várunk. Nagy kérdés továbbá az is, hogy a meglévő, adott esetben 100, 120, 140 ezer forintos grafikuskártyánk mellé érdemes-e még 50-60 ezret kiadni. A kérdés jogos, és nem titok, hogy ezen maga az AGEIA is elgondolkodott: éppen ezért, szép csendben megkezdtek a tárgyalásokat az ATI és az NVIDIA képviselőivel. Meg nem erősített forrásokból (saját kapcsolatainktól) tudjuk, hogy egy későbbi generációs grafikus családon már rajta lehet ez a chip, akkor pedig már nem külön kártyaként szerepel. Vicces dolog ez, hiszen, ha most 150 ezer forint körül van a legjobb kártya, akkor ezzel a kis kiegészítéssel komolyan közel kerülünk a 200 ezreshez, ami egy „szimpla” grafikuskártyaért már elég súlyos ár.

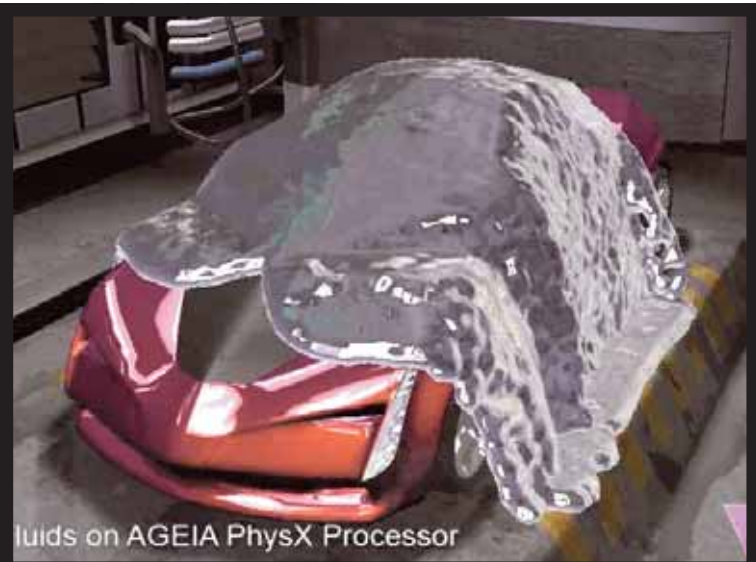
AZ AGEIA MEGALAKULÁSA

A PhysX kártyát készítő cég nem is olyan régen, 2002-ben alakult. Félvezetőgyártással foglalkoznak, és röviddel indulásuk után kifejlesztették a most bemutatott PhysX chipet. Szintén tőlük származik a NovodeX SDK, melyet a fejlesztők licencelhetnek jövőbeni alkotásaikhoz – ez lényegében a kapocs a játékok és a PhysX motor között. A Sony is leszerződött az AGEIA-val, így az ez év végén debütáló Playstation 3 legtöbb alkotása is támogatja majd ezt a remek technológiát.



HA TETSZETT A LÁT-VÁNY, VÁSÁROLNI KELL

Nyilván könnyen dobálózunk tízezrekkel, de megfontolandó, hogy mire költünk. Ha mondjuk egy elég jó gépünk van, és nem annyira vagyunk megszorulva, adott esetben pedig még tesszik is az, amit a PhysX kártya kihoz a játékokból, mindenképpen érdemes beruházni. Nem érdemes azt mondani, hogy: „ugyan, majd veszek amikor rajta lesz a VGA-n” – erre ugyanis az elkövetkezendő két évben nem sok esély van. A játékok viszont, melyek komolyabb támogatást élveznek, már most közelednek, és év végére megháromszorozódhatnak (*Az már kilenc! Vagy ne legyek gonosz? – ender*). Most, ebben a pillanatban talán még nem érdemes vásárolni: az új technológia mindig drágább, amíg több gyártó is ki nem hozza termékét, nem igazán realizálódik a vételár. Ha a szavak nem győztek meg, ismételtelen mondom, tekintsetek meg a játékokról készült videókat a mellékletben. Egyelőre luxuscikknek számít az AGEIA PhysX kártyája – bármely gyártótól is származzék –, de nagyon hamar leválthatja azokat a szoftveres fizikai motorokat, melyeket a mai, fejlettnek kikiáltott játékokban láthatunk. **ZeroCool**



Ghost Recon: AW (fps)	AGEIA PhysX támogatással		AGEIA PhysX támogatás nélkül	
	ATI Radeon X1900XT-X		ATI Radeon X1900XT-X	
	1280x1024	1600x1200	1280x1024	1600x1200
FX-62 átlag	43,4	36,9	47,3	41,2
FX-62 minimum	24,6	21,4	38,2	33,0
FX-57 átlag	38,4	33,2	34,6	29,6
FX-57 minimum	31,0	27,1	20,1	17,5
Opteron 144 átlag	36,3	31,4	32,3	27,9
Opteron 144 minimum	29,2	25,0	14,9	12,8

* minden mért adat „fps”-ben értendő



NEC ND-4551A



PHILIPS SPD-6000

LÉZERMÍVESEK

A Canon és az Epson néhány printere közvetlenül képes fotóminőségben lemezre dolgozni – na jó, de kell nekünk egyáltalán nyomtató? Megjött a LightScribe és a LabelFlash: ugyan nem színes egyik sem, de igen „flessül” néznek ki és a címkézés is a DVD íróban zajlik.



SONY DW-6121A

Alapvetően nagyon hasonló módszerrel dolgozik mind a két íróban feliratozó technológia, segítségükkel közvetlenül a kompatibilis médiákra készíthetünk tetszőleges grafikával, fotóval kombinált, ám monokróm (szürkeárnyalatos) feliratot. Címke oldalról is tartalmaznak egy speciálisan fényérzékeny réteget a LightScribe és a LabelFlash médiák, csupán megfordítva kell őket a meghajtóba helyezni a feliratozás elkészítéséhez. A „gravírozás” ugyanazzal a lézerral történik, mint amit magához az íráshoz is használ a meghajtó.

SZÉPIÁBAN SZÉP AZ ÉLET

A mintegy két éve kifejlesztett LightScribe mögött az HP és a LiteOn áll, a szövet-séghez már számos gyártó csatlakozott,

így sok kompatibilis író modellből és nyersanyagból választhatunk. Az eredetileg CD-R-re kifejlesztett technológia elegáns, szépiá-arany alapszínre rajzol grafitiszürke tónusban. A lemez felülete félmatt, így minden szögből tükröződésmentesen olvasható. Sajnos a DVD-re alkalmazott LightScribe változat nem sikerült olyan jól, a DVD eltérő rétegszerkezete miatt kissé szóródik

az író sugárnyaláb, a CD esetében még elfogadható kontrasztú kép lényegesen életlenebb DVD-n. Beállítható normál és vázlat minőség is, ám ekkor jelentősen veszítünk az amúgy is kihívásokkal küszködő kontrasztból.

EZÜST-KÉK VILLANTÁS

A LabelFlash a Yamaha Corporation és a Fuji Photo Film Co. találmánya, 2005 végén indult útjára. Még nem túl elterjedt, egyelőre egyetlen kompatibilis író (NEC ND-4551A) és egyetlen nyersanyagot (Fuji DVD-R for LabelFlash) találtunk hozzá. A csak és kizárólag DVD alapokon elérhető technológia fényes kék alapra rajzol ezüst színnel, így a végeredmény egy inverz hatású, fényes címkéfelület. A tükröződés

miatt nem minden szögből látszik jól, a kék-ezüst kombinációja ünnepélyes, ugyanakkor hideg hangulatot áraszt. Kiváló kontrasztal dicsekedhet viszont, és jóval hamarabb készül el, mint az ellenlábás LightScribe. Még vázlat minőségben is figyelemre méltó eredményt ad, ám ekkor a használatnak már túl vékonyak, nehezen kivethetőek. Kiegészítésként a LabelFlash kompatibilis meghajtó képes a DVD-R és DVD+R adatoldalára is rajzolni. A Disc@2 technológia természetesen csak a szabadon maradt, adatokat nem tartalmazó területen használható. Bármeleg normál lemezen működik, érdekes hatást kelt, ám kontraszt aránya nagyon alacsony, így ha nem tudunk arról, hogy a ritkán nézegetett lemezfelületen felirat van, talán észre sem fogjuk venni.

» LIGHTSCRIBE TÁBORON BELÜL A MEZŐNY LEGJOBBJA AZ LG GSA-4166B «

A PISZKOS ANYAGIAK

Egyesek szerint mindkét technológia létjogosultságát megkérdőjelezheti viszonylag magas árak. Míg a tintasugarasan nyomtatható DVD-R-t a normális DVD-R áránál alig drágábban beszerezhetünk, addig a lézerral feliratozható

médiákért alaposan a zsebünkbe kell nyúlnunk. A LightScribe DVD-R mintegy 350 forinttól kapható, a Fuji DVD-R for LabelFlash ára pedig 590 forint körül jár. Az utóbbi már eléggé elretentő, de ha figyelembe vesszük, hogy egyelőre csak a Fuji lemeze beszerezhető, akkor méltán remélhetjük, hogy a LabelFlash gyártói kör és a médiakínálat bővülésével esnek majd az árak.

ÍRÓK ÉS TRENDEK

Szerencsére már rég túljutottunk a DVD írók gyermekbetegségein, kezdve a lassúsággal, az egyes modelleknél ta-

paszthatató megbízhatatlan működéssel. Most már vége a plusz-mínusz háborúnak is, jelenleg

a kompatibilitás, a csúcsebesség és a címkézés az, ami meghatározó, így tesztpéldányainkat is ebből a szempontból vizsgáltuk meg. A jelenlegi kínálatból a legjobbnak az LG GSA-4166B bizonyult, mely nagyon kiegyensúlyozott teljesítményt nyújtott megfelelő áron. A kétrétegű lemezeket is jó néveléssel sebséggel kezeli, igaz, írási időeredményei



Legjobb (balra) és közepes minőség – alig van különbség



A szinte alig látható mintázat, ezúttal az adat oldalon



Az eredetileg CD-re tervezett technológia komoly élesség veszteséggel számolhat DVD-re alkalmazva



LG GSA-4166B

GAMESTAR TESZTLABOR
TESZTGYŐZTES
LG GSA-4166B



FREECOM FS-50



HP GWA-4166B

egy kicsivel rosszabbak a vártnál. Természetesen kompatibilitás terén legnagyobb vonzereje a DVD-RAM ismerete, ami a legbiztonságosabb házi optikai médium. Felületét böngészve nehéz nem észrevenni, hogy gyárilag szektorhatárokat voltak rajta, ezért használható sokkal könnyedeb-

ben más formátumoknál. A címkézés minősége az egyik legjobb a mezőnyben, hozzá a LightScribe-től elvárható szintet. Feliratozás sebességét illetően – LightScribe táboron belül – a mezőny legjobbjára a GSA-4166B. Közel 33 perces időeredménye 25 percre csökkent az új, LightScribe 1.2-es DVD lemezekben, melyek elterjedése a közeljövőben várható. Kérdemelt egy

szervehető a Lightscribe-ban, mert megjelenése jellegében alapvetően eltér. Annyi bizonyos, hogy kontrasztban messze-mesze jobban más formátumoknál. A címkézés minősége az egyik legjobb a mezőnyben, hozzá a LightScribe-től elvárható szintet. Feliratozás sebességét illetően – LightScribe táboron belül – a mezőny legjobbjára a GSA-4166B. Közel 33 perces időeredménye 25 percre csökkent az új, LightScribe 1.2-es DVD lemezekben, melyek elterjedése a közeljövőben várható. Kérdemelt egy elismerő plecsnit az ellenlábas LabelFlash technológia első fecskéje. Mindenben az ipari standard maximumot célozza meg, 16-szoros egyrétegű, és nyolcszoros kétrétegű DVD+R9 írásra képes. Kiemelendő a 6-szoros DVD-R DL írás, ami még nem teljesen általános. A LabelFlash nehezen os-

ÍGY TESZTELTÜNK

Elsősorban a címkézés sebességére és minőségére voltunk kíváncsiak. Tesztmintánk egy tipikusan teljes felületű, de nem túl nagy telítettségű címke volt szöveggel, grafikával és fotóval. Feltelepítettük a legújabb, 1.4.74.1-es LightScribe rendszerszoftvert és a Nero 7.0.8.2-es változatát használtuk, függetlenül attól, hogy a gyártó mit mellékel a meghajtóhoz. Az általános DVD írás gyorsaságát is vizsgáltuk, Verbatim DVD+R (4,7 GB) és DVD+R9 (8,5 GB) médiákon, melyeket a Corwell Kft. forgalmaz Magyarországon. A szükséges Philips LightScribe CD-R és DVD-R nyersanyagokat a Procomp Kft. bocsátotta rendelkezésünkre, a Fuji DVD-R for LabelFlash médiát pedig a Ramiris Rt. biztosította.

médiákkal, így mintegy 35 percről 28 perc 17 másodpercre csökkenthető a feliratozás időszükséglete. Ha kell egy olcsó, gyors kétrétegű író és néha azért kéne címkézni is, RAM-ot is használj, akkor érdemes ezt megfontolni.

Zimi

FÉLIG ÚJ GENERÁCIÓ

Volt szerencsénk kipróbálni a legújabb, LightScribe 1.2 kompatibilis lemezeket, melyeket a Verbatim Europe biztosított számunkra. Az új média eltérő kémiai szerkezettel dolgozik, mégis színben, hangulatban és – sajnos – kontrasztban is megegyezik elődjével. Ugyanakkor érezhető sebesség-előrelépésre ad lehetőséget, a szokásos átlagosan 34 perc helyett már 25 perc alatt elkészülhet legjobb minőségben. Ez persze még mindig nem nevezhető fergeteges tempónak, de azért jelentős, 10 percnyi időmegtakarítást eredményez. A LightScribe 1.2 csupán egy alverzió-szám váltás, nem igényel merőben új konstrukciót. Elég, ha frissítjük DVD íróink firmware-jét.



SAMSUNG SH-W162L

Terméknév	Ár (bruttó forint)	Előny	Hátrány	Forgalmazó	Honlap	Írási sebességek				Címkézés		
						DVD+R9/DVD-R DL	DVD+R/+RW	DVD-R/-RW	CD-R/RW	DVD+R9 elkészítés (perc:mp)	CD-R címkézés (perc:mp)	DVD-R címkézés (perc:mp)
FreeCom FS-50	69500	USB 2.0 csatlakozás	Drága, lassú	Procomp Kft.	www.procomp.hu	2,4/-	8/4	8/4	24/16	44:02	32:30	38:12
HP GWA-4166B	29203	Gyors	Indokolatlanul drága	HP Magyarország	www.hp.hu	2,4/-	16/4	8/4	40/24	43:02	28:33	32:50
LG GSA-4166B	13652	Gyorsan címkéz	-	LG Electronics Magyar Kft.	www.lg.hu	8/4	16/8	16/6	48/32	19:33	28:39	32:49
NEC ND-4551A	13000	Gyors és kontrasztos	Drágább média	Ramiris Rubin RT.	www.ramiris.hu	8/6	16/8	16/6	48/32	18:52	-	30:51
Philips SPD-6000	14390	Átlagosnál gyorsabb írás	Szoftver nélkül árusítják	Procomp Kft.	www.procomp.hu	8/4	16/8	16/6	48/24	17:16	29:22	33:13
Samsung SH-W162L	13900	Jó kontraszt	-	Samsung El. Magyar ZRT	www.samsung.hu	8/4	16/8	16/6	48/32	19:51	28:50	34:40
Sony DW-G121A	12500	Olcsó	Lassan címkéz	Ramiris Rubin RT.	www.ramiris.hu	8/6	16/8	16/6	48/24	16:35	29:38	35:03



OPTIKAI TUNING

Már nagyon sokféle optikai tuning és modding megoldásról esett szó, nem csak a GameStar hasábjain, hanem sok más helyen is. Házak, ventilátorok, miegymás, de egyik sem volt ennyire feltűnő. Ha valaki tényleg nagyon „látszani akar”, fényárba kell borítania a gépét!

El sem hinné az ember, hogy mennyi különféle világító „bizgentyűt” lehet belepakolni a gépbe. Nyilván emlékszel még egy korábbi, néhány hónappal ez-előtti számunkra, melyben olyan speciális ventilátorokat próbáltunk ki, melyek mindenféle pompában világítottak. Most néhány, még különlegesebb neoncövet sikerült szerezni a modding birodalomból.

KICSIKTŐL A NAGYOKIG

A legtöbb neont a gépben megtalálható normál tápcsatlakozókra köthetjük. Ne feledjük, ha mondjuk két merevlemez, optikai meghajtó, illetve hasonló elemek vannak a gépben, bizony elfogyhatnak a tápcsatik. Érdeemes (persze csak akkor, ha szükséges) egy-kétszáz forintért tápcsatlakozót venni, és máris minden meg lesz oldva – érdekesség, hogy egyes típusokra alaptól ráteszik az elosztót, így még ezzel sem kell foglalkozni. A Revoltec nem éppen unalmas felhatalálóból ragadtunk ki néhány ér-

dekebb megoldást: a Revoltec Liquid Neon nevet mindenképpen érdemes megjegyezni. Talán ez a leglátványosabb mind közül: lényegében egy olyan csőről van szó, melyben

nem szimplán világít a fény: cikázik, vibrál, villog, és persze több színű változatban is beszerezhető. Van hangra

érzékeny változata is, így akár diszkóhatunk is a gépünk közelében. A ház hátuljára szerelhető kapcsolóval állíthatjuk a vibrálás gyorsaságát, vagyis még ezen a téren is testreszabható. Ennek egyébként van kisebb és nagyobb változata is. A másik vaditukóság a Revoltec Meteor Light, ami igazából nem egy neon, hanem egy csőbe szerelt ledsor. Különféle látványeffekteket állít elő, adott esetben több fényben is. Kapcsolója és beállítóját ennek is van, ha gon-

doljuk, eljátszhatunk vele. A következő mókás darab a Revoltec Bubble Lights nevet kapta: lényegében egy műanyag csőről van szó, melynek belseje

„buborékosított” – igen, hülyén hangzik, de ez a lényeg. A végén megvilágítja egy led (piros, zöld vagy kék színben) és ezzel már is újabb látványelemmel

ruháztuk fel a gépet. Ugyanennek a típusnak a Multicolor változata abban különbözik, hogy villog, természetesen mindig más színre vált. Direkt a végére hagytam a leg egyszerűbb változatokat: ezek lényegében semmi extrával nincsenek felszerelve. Világítanak és szépen békésen odavernek az éjszakai sötétségnek. Maximum kapcsoló van hozzájuk, hogy legalább egy jobbfejta horrorjáték esetén el tudjuk „némítani”.

» JEGYEZZÜK MEG A LIQUID NEON NEVET: AZ EGYIK LEGLÁTVÁNYOSABB OPTIKAI TUNING «

DLCSÓ ÉS HATÉKONY MODDING

A legjobb az egészben, hogy szinte bármelyik neonfajtát vesszük elő, nem muszáj túlságosan mélyre nyúlnunk a pénztárcánkba. Egy gépbe ugyebár 2-3, maximálisan négy ilyen csövet szerelhetünk: hely sincs igazán többnek, és a látványvilágot is rontja az ízléstelen elosztás. Megint más kérdés, ha valakinek épp az a célja, hogy egy kifejezetten visszataszító, „erősen sugárzó” gépet pakoljon össze... Mindegy, a lényeg, hogy néhány ezer forintért bármikor látványosan megváltoztathatjuk a neonokkal gépünk teljes kinézetét. Mindehhez nem árt egy olyan házát venni, aminek plexi a fala, hogy legalább látszódjon... ha ilyen nem rendelkezünk, ideiglenesen le lehet emelni a gépház egyik, vagy akár másik oldalát is – ettől persze kicsikét zajosabb lesz üzem közben. A termékeket a Flash-Point Kft.-től kaptuk tesztelésre: www.flash.hu.

ZeroCool



Küldd el magadnak másik telefonról

Minden mobil extra csengőhangot, képet vagy játékot elküldhetsz a barátodnak, barátnődnek! Hogy?! Küldd el SMS-ben a választott kép, hang vagy játék megadott kódszavát, majd egy szöveget, számát, ismét szöveg, végül annak a telefonszámát, akinek szeretnéd elküldeni az extra terméket. (pl: GSH 20542 36209876543)

MÉG TÖBB TARTALOMMAL VÁR A WWW.GAMESTER.HU



Használd anyádét!

POLI CSENGŐHANGOK

SMS: 1785

letölthető 1 db sms-sel.

az SMS ára 400 Ft. + ÁFA

The 5.6.7.8.S - Kill Bill - Woo Hoo	GSP 1536
Filmzene - Mission Impossible	GSP 1161
Morricone - Volt egyszer egy Vadnyugot	GSP 1311
Morricone - A Keresztapa	GSP 1300
Filmzene - Macskakaj	GSP 1299
The Black Eyed Peas - Pump It Up	GSP 21575
Rony - Árva Fiú	GSP 10491
Tiesto - Adagio For Strings	GSP 10710
Tokio Hotel - Schrei	GSP 21233
Red Hot Chili Peppers - Dani California	GSP 22689
Belga - Szerelmes Vagyok	GSP 21142
Sean Paul - Ever Blazin	GSP 21387
50 Cent - Hustlers Ambition	GSP 21631
Shakira - La Tortura	GSP 10566
Sean Paul - We Be Burnin'	GSP 20175
Juanes - La Camisa Negra	GSP 20203
Groovehouse - Mit Ér Neked	GSP 21217
Madonna - Hung Up	GSP 21138
Bébe - Micsoda N Ez A Férfi	GSP 21143
Bob Sinclair - Love Generation	GSP 21337
Madonna - Sorry	GSP 21465
Né Yo - So Sick	GSP 21468
Kozmix - Kell Még Egy Szó	GSP 21206
Kisthén Táncczenekar - Szájber Gyerek	GSP 10395
Filmzene - Fc Barcelona	GSP 10138

ÚJ!
Worldcup 2006 LIVE!



AUDIÓ CSENGŐHANGOK

SMS: 1785

letölthető 2 db sms-sel.

az SMS ára 400 Ft. + ÁFA

Caramel - Várt Váratlan	GSA 13561
Caramel - Jégszív	GSA 13564
Caramel - Szállók A Dallal	GSA 13565
Arash - Boro Boro	GSA 10081
Sean Paul - We Be Burnin'	GSA 10210
O-Zone - Dragostea Din Tei	GSA 10262
Tiesto Feat. BT - Love Comes Again	GSA 10275
Tiesto - Traffic	GSA 10277
Armand Van Helden - My My My	GSA 10234
Tiesto - Adagio For Strings	GSA 10321
Rajzfilmslágerek - Dr. Bubó	GSA 13554
Rajzfilmslágerek - Pumukli	GSA 13555
Rajzfilmslágerek - Oroszlánkirály - Hakuna Matata	GSA 13556
Rajzfilmslágerek - Vuk	GSA 13557
Emberek - Polgár Jen	GSA 3054
Emberek - Szalacsi	GSA 3038
2Pac - California Love	GSA 13581
Sean Paul - Ever Blazin' (Jeremy Mix)	GSA 15265
Sean Paul - Temperature	GSA 15311
Írly Hónaljmirigy - Numerakirály	GSA 10054
Rony - Árva Fiú	GSA 10009
Zsédenyi Adrienn - Mindhalálig Mellettem	GSA 10014
Kovács Kati - Vangelis 1492	GSA 13533
Prodigy - Smack My Bitch Up	GSA 13570
K'maro - Femme Like U	GSA 10087

JÁTÉKOK

SMS: 1785

az SMS ára 400 Ft. + ÁFA
letölthető 2 db sms-sel.

ÚJ!



NYERJ!

NYERJ EGY PLAYSTATION 2-t

Töltsd le a **Foci VB2006** játékot és nyerd meg a PLAYSTATION 2-t. Elég ha letöltöd és máris esélyes vagy!

letöltési kód: **GSJ 10736**



sms szám: **1785**

Da Vinci Code



A különböző színteken található tárgyak elmozgatásával és elforgatásával adj utat a fénynek, ami segít megtalálni a kristályokat. Azokat tudod eltüntetni, amik színben meg egyeznek. Kövesd Robert Langdon utasításait, és oldd meg az összes rejtélyt napfelkelte előtt!

GSJ 10297



GSJ 10265



3D Mahjong



GSJ 10243



YETISPORTS 9.



GSJ 10260



JURASSIC PARK



GSJ 10242



DÉMONVADÁSZ



GSJ 10239



REAL SOCCER



GSJ 10176



KOSÁRLABDA



GSJ 10241



FATAL FIST



GSJ 10246



ÁMOKFUTAM



GSJ 10232



REAL DARTS



GSJ 10225



S.W.A.T.



GSJ 10220



FUTBALL MANAGER



GSJ 10256



SÁRKÁNYVŐ



GSJ 10229



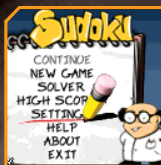
Street Dare



GSJ 10228



Ricki the SDwart



GSJ 10210



SUDOKU



GSJ 10194



ADRENALIN



GSJ 10155



ADRENALIN



GSJ 10274



GÁRFELD 2.

- NOKIA
- SIEMENS
- MOTOROLA
- Sony Ericsson
- SHARP

Csengőhang és játék letöltéséhez küldd a melléte található kódot a hozzá tartozó telefonszámra (pl. GSP 21328 a 1785-ös számra) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted azt. Figyelem: aktív WAP hozzáférés szükséges! Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)

MÉG TÖBB TARTALOM! WWW.GAMESTER.HU

MESTER

CSINOSÍTSUNK!



BLOGSZERKESZTÉS HALADÓKNAK!

Pár lapszámmal ezelőtt már szó esett arról, hogyan álljunk neki saját webes naplónk elkészítésének. Ha ezt követve már van egy jól működő, alapsablont használó blogunk, most itt az idő olyanná formálni, ami igazán tükrözi személyiségünket.

Ha arra vágyunk, hogy olvasóink véleményét nyilváníthassanak bejegyzéseinkről, meghallgathassák kedvenc zenéinket, virtuális állatkákat vakargassanak, vagy épp felfedezzék képregényírói talentumukat, itt az idő egy kis fejlesztésre.

SZÓJJÁ' BE

Nem árt, ha tudjuk, milyennek találják mások a bejegyzéseinket. Az alaplehetőség természetesen e-mail címünk megjelenítése valahol a bemutatkozó szövegben, de a kommentelésre vannak jóval fejlettebb módszerek is. Ha megnézték egy „egyes szintűnél magasabb” blogot (például a példablognak indult sajátomat a <http://wendigo.freeblog.hu> címen), minden bejegyzés alatt található egy komment linket (én a „Szerrinted?” frázist használtam). Ezt megnyitva kis felugró ablakban fűzhetünk kommentárt a bejegyzésekhez, de megnézhetjük mások beszélőléseit is. Több weboldalon található az ilyesmi elkészítéséhez ingyenes segédleteket, én a leghasználatóbbnak a HaloScan (www.haloscan.com) megoldását találtam. Itt rövid regisztráció után egyszerűen konfigurálhatjuk nekünk tetsző formára a funkciókat, a kommenthivatkozás nevétől a kitöltendő mezőkön át a megjelenítési módokig. Minimális webszerkesztési tudással az így kapott kódot kell egyszerűen beilleszteni blogunk sablonjába, és indulhat a „csettegés”.

com) megoldását találtam. Itt rövid regisztráció után egyszerűen konfigurálhatjuk nekünk tetsző formára a funkciókat, a kommenthivatkozás nevétől a kitöltendő mezőkön át a megjelenítési módokig. Minimális webszerkesztési tudással az így kapott kódot kell egyszerűen beilleszteni blogunk sablonjába, és indulhat a „csettegés”.

RÉDIÓ GYAGYA

A szavak és képek mellett a hangok sem mellékes elemei a kommunikációnak. A [radio.blog](http://www.radioblogclub.com) (www.radioblogclub.com) egy olyan, szintén ingyenes flash alapú alkalmazás, mely segítségével egy apró rádió jelenik meg webnaplónkban, lejátszva az általunk feltöltött zenesámkákat. A fejlesztő oldalán szájbarágós leírás található a rádió telepítéséről,

így ez sem okozhat óriási problémát. Az alkalmazás lejátszik MP3 fájlokat is, de lassabb kapcsolattal

rendelkező látogatók érdekében érdemes a mellékelt konvertáló progival a radio.blog saját formátumára alakítani a zenéket. A minőség természetesen romlik valamelyest, de

egy rádió mégiscsak rádió. Lehetőség van egy dalsorrendet is kijelző, többfunkciós „skin” megjelenítésére, de ha helyhiánnyal küszködünk, egy kompakt változatot is használhatunk, ahol csak az aktuális dal címe látható.

BLOGTAMAGOCSI

Míg az előző két kiegészítő a hasznosabb kategóriát képviseli, a bunnyherolabs.com/adopt oldalon található simogatható, etethető, trenírozható kis flash-állatkák már a rokkoló felesleges pompáját idézik. Szintén egyszerű procedúra kiválasztani a nekünk tetsző farkast, sünit vagy épp pókot (!), melynek automatikusan generált kódját egy mozdulattal befojzhatjuk a blogsablonba. Látogatóink így aztán vakargathatják kis naplónk házi tigrisét, mely ezt harsány dorombolással hálálja meg, a farkas feletti holdra kattintva vonítóhangversenyt rendezhetnek, vagy épp legyekkel etethetik a blogpókot...

KÉP, REGÉNY

Mivel a blogok technikailag már rég túllépték a „minden nap írok pár sornyi naplót” szintet, hamar rákaptak a blogolásra azok is, akiket régebben az gátolt meg egy webnapló nyitásában, hogy írásban nem annyira szerették

(vagy tudták) kifejezni magukat. Senki se habozzon hát nyitni egy naplócskát akkor, ha fecsegés helyett például kis képregény-csíkokkal lépne az önkifejezés hímes mezejére (ilyen például a „kicsajmegmalac.freeblog.hu” vagy a „feketemacska.freeblog.hu”). Ráadásul képregényrajzolónak sem kell lennünk: Egyes oldalak - mint például a www.wittycomics.com - előre gyártott képregénykockákat kínálnak, melyekben megváltoztathatjuk a figurákat, háttereket, és kedves szövegeket illeszthetünk a szövegbuborékokba. Saját blogomon felfedeztem a két pap figuráját, melyek tökéletes alanyokká váltak némi morbid önkifejezésre...

EGYEBEK, BEGYEBEK, TENGERTÁNC

Naná, hogy még mindig tizedét sem merítettük ki a személyre szabható lehetőségeknek, nem meséltem még a „most éppen hányan nézik a blogomat” kódról (www.fastonlineusers.com), vagy a látványos látogatottság-számlálóról (freeszamlalo.fw.hu) sok más mellett. De mivel a blogok száma még mindig folyamatosan növekszik, bizonyára még beszélünk a témáról, ahogy újabb csinosító-kellékek jelennek meg a világpók nagy hálóján.

BZ

» **BLOGUNKRA KIS SIMOGATHATÓ, ETETHETŐ, TRENÍROZHATÓ ÁLLATKÁKAT IS RENDELHETÜNK!** «

FOGGÁSOK

A KÉMPROGRAMOKRÓL ÉS AZ ELLENSZERRŐL

A KÉMEK RÉME

Hiba azt gondolni, hogy a Windows XP legújabb verziója megvéd a káros programoktól – egy részüktől ugyan igen, de vannak, amiket nem vírusirtó, sem tűzfal nem tart vissza. Ők pedig a kémek, vagy más néven a spyware-ek.

Léteznek ugyan olyan komolyabb szoftvercsomagok, amik egyben tartalmazzák a vírusok, kémek, férgék, és a többi állatfaj elleni védelmet, s emellett még tűzfalat is magukban foglalnak; ám ezek ára néha irreálisan magas – vagy pedig semmi értelme mindezt egyben használni, mert feleslegesen lassítják a gépet, esetleg olyan idegességítő műveleteket hajtanak rendszeresen végre, amik a védelmi szint helyett csak az agyvizet hőfokát emeli.

TÉNYLEG KELL EZ?

Én azt vallom, hogy egy igazán okos felhasználónak nincs is szüksége vírusirtóra, a vírusok ugyanis szinte kizárólag úgy kerülhetnek a gépedre, ha azt Te magad engedélyezted neki valamilyen cselekedettel. Például megnyitasz egy e-mailben csatolt állományt, rákattintasz a böngésződben megjelenő, engedélyt kérő ablakban az OK gombra, és így tovább. Sajnos ez az Internet Explorerre nem vonatkozik, mert néha

tényleg felmászatnak a gépre komolyabb vírusok, de a férgék és kémek ellen még a jóval biztonságosabb Firefox sem nyújthat megfelelő védelmet. Természetesen, ha a számítógépedhez mellékeltek antivírus programot, esetleg komplett biztonsági csomagot, akkor annak használata ajánlott. Ellenkező esetben a főbb funkciókat egy-egy apró program pótolni tudja.

A REKLÁM UTÁN FOLYTATJUK...

Kezdjük talán „ábcérendben” az Ad-aware nevezetű kis csodával, amelynek ingyenes és fizetős változata egyaránt létezik. Előbbivel alaposan át tudod nézni a géped, és minden esetlegesen veszélyt jelentő tartalmat (megosztott cookie-k, regisztrációs kulcsok, esetleg alkalmazások) letörölhetsz vele. A fizetős változat ezen felül képes a valós idejű védelemre is, vagyis a géped folyamatosan megfigyelés alatt tartja, és amint úgy érzékeli, hogy valamilyen folyamat csintalanságra készül, azt rögtön megtiltja, vagy engedélyt kér Tőled annak futtatására. Mindkét verzió nagyon jól használható, folyamatos frissítések érhetők el hozzájuk, szóval ez az egyik legjobb választás.

KÉMROBOT

A Spybot egy teljesen ingyenes, hobbiból fejlesztett alkalmazás, amely magyar nyelven is elérhető. Jó tulajdonságai közé tartozik, hogy az állandóan frissített definíciók mellett tartalmaz még néhány hasznos szolgáltatást. Rögtön az elején biztonsági másolatot készíthetsz a regisztrációs adatbázisról. Erről elég annyit tudni, hogy gyakorlatilag ez a Windows lelke, szóval nagyon fontos a sértetlensége. A varázsló végigvezet a főbb lehetőségeken, úgyhogy a használat igazán egyszerű. A frissítések keresése után azonnal elkezdődhet a vizsgálat, amit aztán követhet például az Inditópult átnevezése. Itt tudod beállítani, hogy mely programok induljanak el a Windows betöltésekor. Hihetetlen, hogy mennyi szemet kerül erre a listára: egy csomó apróság, amikre semmi szükséged, mégis ott csücsül a memóriában. Főként a kü-

lön feltelepített médialejátszó, CD/DVD író programok szeretnének a memóriába tölteni alkalmazásokat, amelyek figyelemmel kísérik a tevékenységed, s erről jelentést küldenek a céghez elemzés céljából. A másik leggyakoribb jelenség, hogy a programok egyszerűen csak készenlétben állnak, ha esetleg el akarnád indítani a fő alkalmazást. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy ezt az Inditópult-tisztító eszközt csak a fejlett beállítások előcsalogatásával tudod elérni, amit a Mód menü alatt találsz. Ettől viszont semmivel sem lesz bonyolultabb a procedúra.

A BEÉPÍTETT ÜGYNÖK

A Windows Defender a jövő év elején érkező Windows Vista operációs rendszer részét képezi. A program szintén a kémprogramok (és atomtámadás...) ellen véd, de kapunk például fejlettebb tűzfalat is, szóval a Vistánál talán nem lesz szükség annyi külső szoftverre, hogy viszonylag biztonságosan internetezhessünk. A Defender bétáját le lehet tölteni a Microsoft honlapjáról. Egyeseknek talán jó hír, hogy nem saját fejlesztésű a program, a szoftverírás inkább úgy döntött, hogy egy már kész technológiát vásárol meg és fejleszt tovább.

Berkenye

PROGRAMOK ÉS LELŐHELYEIK

Ad-aware:

<http://www.lavasoft.de/software/adaware/>

Spybot:

<http://www.safer-networking.org/hu/index.html>

Windows Defender:

<http://www.microsoft.com/athome/security/spyware/software/>



A világ leghíresebb focistái a világ minden tájáról, eredeti arccal és mezben

MICROSTARS

Gyűjdsd be mind és állítsd össze kedvenc focicsapatod!

Power Shot
Komplett focimeccs lövészerkezettel
1 kapuval és labdákkal
2 cserélhető játékosal!

Több mint 40 féle focista közül választhatsz!

Kizárólagos Importőr: Formatex Kft. 1118 Bp. Sasadi út 75. Fax: 1/213-6675 www.formatex.hu
Kapható a hypermarketek játékosztályaiban, a játékszaküzletekben, valamint a Bambi játékszaküzletekben országsszerte: Bp. Westend City, Sugár újk., Debrecen, Nyír, Szeged, Miskolc, Pécs, Győr, Szolnok, Keszthely, Balaton Plázaiban, Kecskemét Malom Center

KV HARDVER

HA
HARDVERES
PROBLÉMÁD
VAN

Figyelem! Tekintve, hogy havonta több száz levelet kapunk hardveres problémákkal kapcsolatban, előfordulhat, hogy egy-egy levélre csak napok vagy hetek múltán tudunk válaszolni. Ebben az esetben a türelmetlenek tegyék fel kérdéseiteket a www.gamestar.hu/ forum oldalon a Mélyvíz részlegben, a témának megfelelő altópikban.

Nemesis Proci + GPU

Hello Mady! Azonnal rá is térek a lényegre: videokártyát szeretnék venni, de nem tudom, milyet. Valójában már kinéztem magamnak négyet: ASUS EN6600GT 128MB TD (AGP) - 41.000 Ft, Gigabyte N66T128D nVidia Geforce 6600GT 128MB (AGP) - 38.000 Ft, MSI NX6600GT-VTD nVidia 6600GT 128MB LITE (AGP) - 40.000 Ft, XpertVision 6600GT 256MB TD - 42.500 Ft. Na ezek közül melyik lenne a legjobb választás szerinted? Ja, és van egy másik problémám: processzort szeretnék cserélni, eddig egy AMD Athlon XP 1600+ volt (gondolom most már értitek miért). De ahogy elnézem, ezt a típust már kívonták a forgalomból! Szóval melyik mostanában forgalomban lévő típus lenne kompatibilis az alaplapommal?? (ASRock K7S8X) Előre kösz a segítséget!
Szia! A leveled első felére válaszolva ezek a kártyák teljesítménye között minimális különbség van, sőt, gyakorlatilag nulla. Én az ASUS-ra voksolnék, hiszen jobb helyeken három év garanciát adnak rá, és nálam már beváltak a cég termékei. Az alaplapod Socket 462 (SocketA) foglalatú rendelkezik, ennek megfelelő AMD procikat képes fogadni, ami azt jelenti, hogy 3100-3200+ márkajelzéssel ellátott darabok a legjobb teljesítményűek ebben a mezőnyben. Hogy tetézzük a bajt, ezek kifutó modellek, nem is gyártják őket. Érdemes még figyelni, hogy milyen maggal van megáldva, hiszen a Barton magos AMD Athlon XP fél megás L2 cache-sel, a Thoroughbred fele ennyivel rendelkezik, de némileg magasabb órajelen pörög.

Nagy András Házvásárlás

Szia! Rövid leszek és kíméletlen: Le akarom cserélni a házam (a gépét) és milyet ajánlasz?
Szia! Ez egy kifejtős kérdés akart lenni? (szerintem egy „igen” is megfelelő válasz lenne - mazur) Ha a helyedben lennék, jól megnézegetném, milyen házak vannak a boltok polcain, majd az alábbi taktika alapján választanám ki az „igazit”: itt is érvényes, hogy a belbecs szá-

mít, a külsőn másodlagos, kivéve ha a haveroknak akarsz villogni (szó szerint) a gépeddel. Legfontosabb talán a szellőzés. Tévhit, hogy tele kell pakolni ventivel, és ami a csövön kifér... A levegő folyamatos áramlásáról kell gondoskodni, amihez elég egyetlen nagyobb (12cm-es) szerkezet a ház hátuljára. Ha előre is beraksz egyet, akkor figyelj arra, hogy némileg kisebb legyen a teljesítménye, mint a ház végében lévő cuccnak, különben légörvény keletkezik, és a meleg levegő nem hogy „kiszabadul”, hanem bennreked, és még tovább melegszik. Ez volt a tanács a hűtés oldaláról, ha egyáltalán ventilátorról van szó, ugye. A másik a házhoz „adott” táp kérdése. Főleg, hogy így azt hiszi a vásárló, hogy párezer forintból meg van oldva ez a kérdés is, és csodálkozik a delikvens, hogy a noname 300W-os egység ki-kihagy. Érdemes minőségi tápot venni, mert a spórolás fedőnével emlegetet akciók az egész gép halálához szoktak vezetni, ami már nem egy-két fillér. Csak mindezek után jön a design... De ez már saját ízlésedre van bízva.

Kis Bálint Problémás memória

Szia! Nem vagyok nagy szakértő...Eddig 256 MB PC2700-as, 333 MHz-es RAM volt a gépemben. Most vettem hozzá egy PC2700-as, 333MHz-es, 512 megás ramot. Betettem és működött. Úgy öt percig ment a gép, utána kikapcsoltam. Később megint használni akartam a gépet és először az MSN Messenger észlelt hibát, utána jött a kék képernyőcske hogy a win32k.sys miatt blablabla, valami 0x0...50 es hibauzenetek jönnek. Azután újraindítás után már alig indult el minden program, megint ez. Legközelebb már az XP indulásakor rögtön újraindult a gép. Próbáltam csak az új RAMmal de akkor is ez. Próbáltam Knoppixot futtatni de az is lefagyott. Mostmár hiába teszem be a RAMot, ahogy eltűnik a BIOS cucc és indulna az XP, rögtön újraindul a gép. RAMcsere/bővítés után újra kell rakni az XP-t? Vagy a RAM rossz? Vagy mit szűrtem el ennyire?

Szia! Nézd meg, hogy jó foglalatba raktad-e az új modult, erről bővebben az alaplap kézikönyvében nézhetsz utána, esetleg sérült-e az újonnan vásárolt memória. Gondolom még garanciás, próbáld becserezni másikra, vagy ha nem megy, akkor a régit kivenni, és egyedül ezzel hajtani a gépet. Ha így se jó, irány rokonok, barátok. Ha valami csoda folytán valamelyik ismerősödnél működne, akkor egy memóriatesztet kellene ráengedni, az legtöbbször megmondja, hogy mi a gond.

Osváth Gábor Hiba?!

Szia, help!!! A gép normálisan működik ha filmet nézek vagy zenét hallgatok, vagy eccerűen csak úgy áll a gép, de ha valamelyik játékkal nyomulok, egy rövid idő után vagy kidob a Windowsba vagy újraindul a gép. Mi lehet a probléma?
Szia! Valószínűleg a memória hibájából kifolyólag áll le a gép, vagy valamelyik melegedésre hajlamos alkatrésze okozza a galibát, ekkor jól jön egy kis portalanítás, esetleg Windows újratelepítés - persze ez legyen a legvégső eset, jómagam egy kis registry frissítéssel kezdeném.

Tóth Krisztina Nyomatató

Sziasztok! Az lenne a nagy problémám, hogy éppen szakdolgozt írok, és félúton behalt a nyomtatóm... Talán a fej száradt be, mert azt írja, hogy van benne tinta, és lennie is kellene, mit tegyek, mivel takarítsam meg? Egyáltalán lehet takarítani a tintasugaras nyomtató fejet?
Szia! Természetesen vannak különféle nyomtatófej tisztító készletek, amikhez pár száz forint ellenében hozzájuthatsz, de a patikában kapható 70 százalékos alkohollal is ne-

kifoghatsz a dolognak. Esetleg a nem túl szakszerű „rázz és üvölsz” módszer lehet kipróbálni, miszerint a centrifugális erőt kihasználva indítod a tintát útjára... De mielőtt kiszabadulna a cucc, próbáld a fejet ügyesen letakarni, mert a szoba bánhatja... Arra is nagyon ügyelj, hogy az esetlegesen légtérbe került „por-szerű”, anyagot ne lélegezd be, mert nem igazán nevezhető egészségesnek! De mielőtt ezt kipróbálnád esetleg szoftveresen végezz patronisztítást, lehet, hogy ennyi is megoldja a problémád. Ezt maximum még egy szerviz követheti, de ezt tényleg csak utolsó lehetőségként javallom, hiszen ez már nem lesz költséghatékony.

Farkas Emil Második menet

Szia! Ma vettem egy gépet, frankón összerakom, minden a helyén... várom a startot 3, 2, 1... És elindult... Csak pislogtam, életem első gépösszeakolása... Na mondom ennyi, kikapcs, ház falát felhúzni, és mehet az Oblivion... Ja és most jön a lényeg... Nem indul be... Monitor nem kapcsol be, nem is pittyeg a gép. De ez most miért?
Szia! Szerintem valami elmozdult. Szedd le a ház falát, és igazíts meg minden mozgónak tűnő alkatrészt, ellenőrizd, hogy minden kábel normálisan be van-e dugva. De valószínűleg a videókártya mozoghatott el, ekkor se síp, se beszéd nem indul a rendszer... A tápcsatlakozókat is vizsgáld meg! Amíg újra nem működik a gép, nem muszáj visszatenned az oldallapot, de arra mindenképpen nagyon figyelj, hogy menet közben ne nyúlj hozzá semmihez. Nagyon könnyen lehet zárlatot okozni, és az sem utolsó szempont, hogy az alkatrészek nem nagyon kedvelik, ha menet közben elmozdulnak - például memória vagy grafikusártya.

Ha bármilyen gondod támad a gépeddel:

kv@gamestar.hu

Tengyernyi SONY VAIO asztali PC
és notebook 0 Ft kezdőrészlettel!

ACOMP
Számíthat ránk.

Mindjárt bepisilek!!!

- Csajok, ez röhej! Megveszik a sok ronda, buta számítógépet, pedig az ACOMP-tól ugyanannyiért kapnának egy fullos SONY VAIO-t!
- De kik ezek?! :-)
- Ráadásul 0 Ft kezdőrészlettel már ma hazavihetnék...
- Hagyd abba, mindjárt bepisilek a nevetéstől!

0 Ft indulóval!

 BUDAPEST BANK THM: 24.41%

Asztali PC:

89,900 Ft + 20% ÁFA-tól!

Notebook:

159,900 Ft + 20% ÁFA-tól!

VAIO

©2006 ACOMP Kft. A felüntetett árak nettó árak, az ÁFA-t nem tartalmazzák! Az árak változtatásának fenntartjuk!

ACOMP PÓLUS CENTER
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel.: Fax: 419-4091, 419-4092
Nyitvatartás: minden nap 10-20 óráig.

ACOMP PEST
1134 Budapest, Róbert károly krt. 68.
Tel.: Fax: 339-5647, 339-5648
Nyitva: H-P: 9.00 - 17.00, Szó-V: Zárva

Aktuális árak, teljes katalógus: www.acomp.hu
Gericom termék honlapunk: www.gericom.hu
Sony honlapunk: www.sonynotebook.hu


Az ACOMP Kft
a magyar olimpiai csapat
hivatalos informatikai szállítója

MÁSVILÁG

EXTRA

Régóta és sokan kérték, hogy legyenek más zenék is a Másvilágban, ne a rock domináljon. Íme, a kérés meghallgattatott és jöjjön néhány más stílusú album, amelyet egy ezúttal világújdonsággal kezdünk (bárcsak a világszenzáció szót írhattam volna le). Jó szórakozást!



MONA LISA - MONA LISA

Manapság igen nagy divat meglovagolni mindenféle külföldi divathullámot. A Mona Lisa egyszerre két legyet is üt egy csapásra. Egyrészt nevével az épp most tomboló Da Vinci-kód-lázhoz kapcsolódva akarva/akaratlanul is felül a divathullámra. Másrészt manapság nagy divat az operát és a popzenét "házasítani": aztán, hogy örök boldogság vagy válás lesz a vége, majd kiderül. S hogy miért világújdonság? Mert ez a világ első olyan lemeze, amelyen három szoprán-hölgy szerepel. Ezzel kb. végeztünk is a dolog szenzációs részével, hiszen a három hölgy nagyon bájos, mindegyikük pasiját szívből irigylem (főleg Mészáros Adélt), még hangjuk is van, azonban a koncepció nekem elég "lyukas" (na de Gyu, ne legyél ilyen közönséges... -ender). Egyrészt a hasonló jellegű külföldi társaságok igazi operát is énekelnek (itt csak egy Bizet mű hangzik el enyhén technósítva - broáflka) másrészt felvállalják a szimfonikusokat a hátuk mögött (itt pedig korszerű, elektronikus a kíséret). Az ismert magyar slágereket feldolgozó dalok kellemesek, az új nóták pedig a húzós régi slágerek mellett nem olyan fényesek. Arról nem is beszélve, hogy a három bájos hölgy közül az egyik nem is igazi szoprán, hanem inkább mezzo. Szépen énekel, szórakoztató lemez.

ZENE
80%

MAGYAR MOZI BEVÉTELI ADATOK (MILLIÓ FORINT): BUDAPEST 2006. MÁJUS 18 - MÁJUS 24

1. A Da Vinci Kód	114.34
2. Mission: Impossible 3	6.09
3. Összekutyulva	4.16
4. Jégkorszak 2 - Az Olvadás	4.12
5. Silent Hill - A Halott Város	3.14

DEFTONES A PECSÁBAN



ZENE

Az amerikai modern metal egyik élvonalosa, a Deftones lép fel Budapesten a Petőfi Csarnokban. Az 1988-ban alakult sacramento banda tagjai: Chino Moreno énekes, Stephen Carpenter gitár, Abe Cunningham dobok, Chi Cheng basszus, Frank Delgado billentyűk. A Deftones a *White Pony* című albummal (2000) lépett az amerikai metálszintér élvonalába. Az együttes vezetője Chino Moreno mondja egy interjúban: „Ez a jelképe az egésznek, a bandánknak, a zenénknek. A becsületesség, és a tisztességesség szimbóluma...”. 2001-ben Los Angelesben a metal kategória legjobbjaként Grammy-díjat kaptak. A Deftones két dalt is szerzett a Mátrix trilógia filmzenéiből. A Mátrixban a *My Own Summer* hallható az *Around the Fur* című albumról, a Mátrix - Újratöltve című filmben pedig a *Lucky You*, a Deftones című lemezükről. A Deftones készítette el a *For The Masses* című Depeche Mode tribute lemezt, a *To Have And To Hold* című szám feldolgozását.

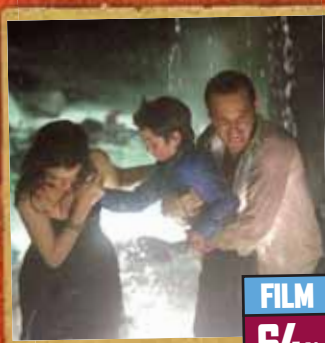
Az amerikai modern metal egyik élvonalosa, a Deftones lép fel Budapesten a Petőfi Csarnokban. Az 1988-ban alakult sacramento banda tagjai: Chino Moreno énekes, Stephen Carpenter gitár, Abe Cunningham dobok, Chi Cheng basszus, Frank Delgado billentyűk. A Deftones a *White Pony* című albummal (2000) lépett az amerikai metálszintér élvonalába. Az együttes vezetője Chino Moreno mondja egy interjúban: „Ez a jelképe az egésznek, a bandánknak, a zenénknek. A becsületesség, és a tisztességesség szimbóluma...”. 2001-ben Los Angelesben a metal kategória legjobbjaként Grammy-díjat kaptak. A Deftones két dalt is szerzett a Mátrix trilógia filmzenéiből. A Mátrixban a *My Own Summer* hallható az *Around the Fur* című albumról, a Mátrix - Újratöltve című filmben pedig a *Lucky You*, a Deftones című lemezükről. A Deftones készítette el a *For The Masses* című Depeche Mode tribute lemezt, a *To Have And To Hold* című szám feldolgozását.



FILM
81%

AZ ÓMEN

Egy 1976-es klasszikus horror-film remake-jével van dolgunk, amelynek akkori főszereplője Gregory Peck volt. A sztori szerint egy nagykövet csecsemőkorú gyereke születéskor meghal, ezért egy pap rábeszélésére belemegy abba, hogy kicserélik egy éppen akkor született másik gyermekre. A csemeteről aztán szép lassan kiderül, hogy ő maga az Antikrisztus és a nagykövet mindent megpróbál megtenni, hogy feleségét és a világot megóvja tőle... Határozottan élvezhető remake, de persze azért a közelébe sem ér az eredetinek. Liev Schreiber pedig közel sem egy Gregory Peck...



FILM
64%

POSSZEDION

Úgy látszik, ez a remake-ek éve... A *Posszedion* a '72-es *Posszedion katasztrófa* újrafeldolgozása Kurt Russellel és Josh Lucassal a főszerepekben. Átlagos katasztrófafilmmel van dolgunk, átlagon aluli effektekkel. (Azt az egyetlenegy jelenetet leszámítva, amikor a hatalmas hullám hatására felfordul a *Posszeidon*.) A sztori is elég felejthető, középserű karakterekkel, az akciórészek viszont aránylag izgalmasak. Ha élhetünk ezzel a hasonlattal, akkor ez a film úgy fog elsüllyedni a felejtés óceánjában, mint a címszereplő hajó...



DVD
93%

WALLACE ÉS GROMIT ÉS AZ ELVETEMÜLT VETE-MÉNYLÉNY

Bármennyire is egyre jobb a számítógépes animációs filmek (nemsokára itt a *Túl a sötétnylen HURRÁ!*) a klasszikus technikákkal is össze lehet hozni nagyon ütős és főleg vicces filmeket. A szenzációs Wallace és Gromit első moziváltozata „méltó régi nagy hírehez”, még Oscart is nyert, szóval nem semmi a gyurmaanimációt készítő angol „félistenek” munkája. Ez a DVD nem hiányozhat senki gyűjteményéből, aki szereti az animációt és szívesen mosolyog egy kis igazi angol humoron, néhány jópofa és eredeti poénon.



DVD
90%

NARNIA KRÓNIKÁI - AZ OROSLÁN, A BOSZORKÁNY ÉS A RUHÁSSZEKRÉNY

Egy héttel a Harry Potter új része után láttam a moziban ezt a filmet és nagyon tetszett: gyermekkorom mesevilága eleve dett meg benne olyan képi világgal, amely akár egy *WoW* filmben is elmehetne: ne feledjük el, hogy a Narnia a Gyűrűk Ura kortársa. Ez egy igazi tündérmese, igazi jókról és igazi gonoszokról, s szerintem mind képileg, mind történetileg többet ér, mint a picit túlértékelt Harry Potter. A film nyüzsgő a 3D-s effektóktól, így aki az izzig-vérig fantasy meséket szereti (hangsúlyozva a MESE szót) annak ez a DVD kötelező.

FILMELŐZETESEK A DVD-KEN

A DVD Mozirovat menüpontja alatt a következő feliratozott filmelőzeteseket találjátok ebben a hónapban: *Lady in the Water*, *Miami Vice*, *Monster House*, *One Last Thing*, *Pirates of the Caribbean 2*, *Superman Returns*, *The Lake House*, *World Trade Center*



LAS KETCHUP UN BLODMARY

ZENE
64%

Nemrég nagy szenzáció volt a négy nem túl bombázó, de legalább halandzsázó spanyol lány, a kecsöpök nagy slágere. Mindenki a szívébe zárta őket (mondjuk én nem annyira), így ideje volt, hogy jöjjön a második lemez. Külön pechem, hogy értem a dalszövegeket, mert így nem menekülhetek amögé, hogy legalább azok jók. Ez a lemez hihetetlenül habkönnyű, latinos muzsikát tartalmaz, nagy előnye, hogy latinok írták és éneklük a latinos ritmusokat, így erőnye, hogy nem egy fiesta, hanem hiteles(ebb), amit csinálnak.



PLAY BRAZIL

ZENE
90%

Jön a foci VB, ilyenkor mindenki rájön, mennyire imádják a brazilokat (érdekes, egyébként három és háromnegyed évig meg nem?). Ezen a lemezen echte brazil slágerek hallhatók Gilberto Gil, Molejo, O Rappa, Jorge Ben Jor és még sok más előadásában, szerencsére a portugál braziliai változatában: így egyszerre egzotikus és valóban helybeli. Én nagyon kellemesen szórakoztam rajta, főleg Molejo dalain: a sok akusztikus, és a billentyűsök jól harmonizálnak érdekes latin hangjával. Szívből ajánlom a nyárhoz és foci VB hangulatához ezt a lemezt.



SUNSHINE 2006 MIXED BY DJ BERRY

ZENE
70%

Életigenlő brazil lemezek után sose hallgassuk! Itt persze nem életutatról van szó (bár ha meghallgatnám még egyszer, nos, elgondolkodnék rajta). 24 épp aktuális umpf-umpf sláger össze-mixelése hallható az albumon, amely az előző DJ Berry alkotásokhoz képest ezúttal kicsit haloványabbra sikerült: a napsütés ebben az esetben nem annyira égető, hanem mondjuk csak épp jól-esik. Viszont ha a felettünk lakót akarjuk idegesíteni vele, akkor kiváló, egyéb esetekben inkább vegyük elő a tavalyi, hasonló című albumot.



UMPREY'S MCGEE SAFETY IN NUMBERS

ZENE
88%

Furcsa zenekamév, szokatlan lemez (bár már nem az első). A 80-as évek rengeteg rockzenei nagyságának hatásai jelentkeznek az albumon: A "Believe the Lie" Police-os liük-tetése ugyanúgy, mint egynemű dalokban hallható pszichedelikus, Pink Floyd-szerű témák is azt jelzik, hogy egy igen érett, bonyolult kompozíciós világú zenekarról van szó, amely azért nem túl könnyű hallgatnivaló: többször kell a lemezt meghallgatni, hogy össze lehessen barátkozni vele. Az új album érettebb, szomorúbb és elgondolkodtatóbb, mint elődei. Nekem tetszett.

HULLÁMOK POSEIDON-MÓDRA

FILM

Wolfgang Petersen rendező legújabb, talán eddigi hatalmas filmjeit is felülmúlóan nagy filmje, a *Poseidon* (Poseidon, hazai bemutató: június 22.) arról szól, hogy egy kőbor óriáshullám felborít egy luxus óceánjárót. A történet alapja az az eddig nem bizonyított feltételezés, hogy a tengeren vannak kőbor óriáshullámok, amelyek hatalmas erővel, előre megjósolhatatlanul érkeznek a semmiből. Egy hónappal a film bemutatója előtt megérkezett a bizonyíték. Május 21-én a Biscaya-öbölben a világ egyik legnagyobb kompja egy 12-15 méter magas hullámmal találkozott, és bár nem borult fel, olyan alaposan megrongálódott, hogy nem tudta folytatni útját. A 41 ezer tonnás, 1150 utast szállító szupermodern Pont-Aven vízszint alatti kabinjait elárasztotta a víz, a kabinablakok betörték, több utas megsérült. A szemtanúk beszámolója szerint egyszer csak egy hatalmas vízfal jelent meg a hajó mellett, azután már csak sikoltásokra, robbanásokra, menekülő, véres emberekre emlékeznek. Pont, mint a *Poseidon*-ban

BUSZ HELYETT HÁZ

FILM

Tizenkét év telt el azóta, hogy Sandra Bullock és Keanu Reeves együtt játszott a *Féktelenül*-ben: a filmben, mely mindkettejük számára biztosította a világhírt. Most újra együtt játszanak, ezúttal egy romantikus történetben, *A Ház a tónál-ban* (The Lake House, hazai bemutató: augusztus 10. Előzetes a DVD-n.) vállaltak főszerepet. Úgy került hozzám a forgatókönyv, hogy nem tudtam, kit kértek fel a férfi főszerepre – mesélte Sandra Bullock újságíróknak. – Első olvasásra érdekesnek tűnt az anyag, és amikor megtudtam, hogy Keanu is megkeresték, azt mondtam: csak akkor vállalom, ha ő is vállalja. Még szerencse, hogy így is lett. Arra a kérdésre, hogy nagyon más-e ez a film, mint a *Féktelenül* volt, Bullock így felelt: -- Azért szerettem volna Keanuval együtt játszani, mert a *Féktelenül*-ben tulajdonképpen alig voltak közös jeleneteink. Mi ketten voltunk a főszereplők, de főleg külön dolgoztunk. Erre most itt ez a film, amiben két szerelmes ugyanabban a házban él, de más időpontban. Szóval, a busz helyett ház van, de megint nem egyszerű ügy, hogy a kamerák előtt hogyan találkozzunk. Sőt, nehezebb, mint a buszon volt ha ezt megtudja.



ÖSSZESÍTETT ALBUM/VÁLOGATÁS SLÁGERLISTA 2005 (ELADÁSI DARABSZÁM ALAPJÁN)

1. **NOX** *Ragyogás*
2. **Caramel** *Nyugalomterápia*
3. **Caramel** *Dalok*
4. **Megasztár** *Megasztár 2005*
5. **Válogatás** *Dancissimo 2005*

MAHASZ ALBUM TOP 5 (2006. 05. 16. - 2006. 05. 22.)

1. **Tankcsapda** *Mindenki vár valamit*
2. **Red Hot Chili Peppers** *Stadium Arcadium*
3. **Zámbó Jimmy** *Jimmyx*
4. **NOX** *Ragyogás*
5. **Bartók Eszter** *Beszállókártya*

AMERIKAI MOZI BEVÉTELI LISTA MÁJUS 19-21 (HÉTVEGE)

1. **The Da Vinci Code** \$77.030.458
2. **Over The Hedge** \$38.450.987
3. **Mission: Impossible 3** \$11.395.356
4. **Poseidon** \$9.221.223
5. **RV** \$5.059.753

ARENA

SZERKESZTŐI JEGYZET



Kedves Egybegyűlteket! Azért jöttünk össze a mai napon, hogy elolvashassuk mások észrevételeit, véleményét, gondolatait az újsággal vagy bármilyen közérdekű témával kapcsolatosan. Már hosszú hónapok óta érkeznek vélemények a kalózkodásról, a művelődésről, az informatikai oktatásról: mind-mind izgalmas témák. Azért én megsúgom, hogy a legizgalmasabbaknak kettessel kezdődik a személyi számuk, s most, hogy kezdődik a strandszezon, velük is foglalkoztatok! Jó olvasást az ehavi Arénához!

A HÓNAP BUGSHOTJA

Átadom a szót -RARA- mesternek, aki fontos biológiai felfedezést tett: „Hali! Találtam egy érdekességet a HL2-ben! AI_Disable-öttem mert quickdone-ra gyakorlok. Amikor a járgányomhoz visszamentem, látom, a galamb környékén a talajon egy csomó fehérés folt. (lásd a képet) A madár kb. percenként pottyant egyet! (Jó sűrűn, biztos zombit evett) (Nyilván az élethűség szent célja érdekében rakták eme fontos biológiai folyamatot a játékba...) Milyen égő lehet, ha letolja Gordont egy galamb, és utána találkozik Alyx-szel!”



A leveleket eredeti helyesírásukkal (szövegűn), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük. A hozzánk beérkezett leveleket külön kérés hiányában leközölhetőknek tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

TiDZsÉ

Probléma

Hi Gyul!

Egy eléggé idegesítő problémával írtam ide. Na szóval nekem is letöltődött a Spy Falcon. Ki is iktattam azokkal a programokkal, amit ajánlottál Csubynak. Amikor kinyírtam, még akkor is jönnek különféle reklámok, feliratok. Az egyik ez: "Your computer is infected! Critical System Error! System detected virus activities. They may cause critical system failure. Please, use antimalware software to clean and protect your system from parasite programs. Click here to all available software." Ebben az a jó, hogy vírust én négy kereső programmal sem találtam. E reklámmal kapcsolatban írok egy történetet, íme: Apám bejött, hogy mit csinálok. Látja, hogy Gothicozok. Nézi, erre bejön ez a reklám: "Do you like a sex?". Ebben az volt a legjobb, hogy egy meztelen hölgy is bejött vele. Apámnak meg beszélő valója volt velem. Hát mondom, ilyen nincs. A napom már el volt kegyetlenül rontva.

Az ember saját kárán tanul. Fontos dolog: a víruskeresők általánosan csak a vírusokat írtják: ezért kell olyan programokat használni, amelyek az egyéb, rossz szándékú programokkal is végeznek, ha úgy alakul: ezek lehetnek kukacok, billentyűzést figyelő, jelszólopó vagy hátsó ajtót nyitó programok is (és persze ha az embernek modemje van, akár tárcsázók is lehetnek). S mivel az emberi gonoszság ugyanúgy végtelen, mint az emberi szeretet, így bármi más rossz szándékú (malware) program lehet. Rengeteg ilyen, ezeket eltávolító felhasználás létezik, amelyek nem vírusirtók. Tehát ezen túl nemcsak a vírusoktól kell védekezni, hanem egyéb kártevőktől is. Az ilyen reklámok pedig sosem jönnek be, ha mindig csak és kizárólag legális, vagy meztelen néikkel nem foglalkozó oldalakat látogatnál meg: aki zavarosban halászik, ott nem csoda, hogy néha nemcsak hal akad a horogra. Szerintem gondold át.

Hammer

ECDL

Üdvözlét Gyul!

Ez az első levelem neked. Úgy érzem, most jött el az ideje, hogy szóljak, mit művelnek az iskolánkban ezzel az ECDL vizsgával. Most megnyugtatlak, hogy nem akarok én egy olyan levelet írni, ami a magyar informatika okta-

A HÓNAP LEVELE

kareeka

Az igazi igazságtalanság

Helló!

Láttam, többen is írtak arról a bizonyos nagybetűs ÉLET nevű dolgról, amit mindenki utál néha, de mégsem tudunk nélküle élni. Én is látom ezeket a dolgokat, és el is gondolkozom néha rajtuk. Vegyünk egy egyszerű példát: tanulás. Van aki szereti (kevesebben vannak :)), van aki utálja, van aki tud, van aki sokat, van aki semmit. És ez az igazi igazságtalanság. Csak pár példát mondok: a barátnőm speciál majd' megszakad, annyit tanul, és ehhez még hozzájön az otthoni munka, hiszen mindent neki kell otthon csinálnia (vasalás, kaja... egyszerűen minden...) tehát nagyon kevés ideje marad tanulni, és ahogy elmeséll, minden nap nagyon sokat tanul a "munka" után. És nem áll olyan jól, pedig valószínűleg ő dolgozik (tanulás és házimunka egyben) a legtöbbet. Aztán ott van egy másik fiú, nevezzük csak "zseninek". Ő minden nap sulit elött edz egy órát, hazamegy, és már indul is vissza edzésre, egészen este 7-8-ig. Utána tanul max egy órát, és egyszerűen mindent tud! Mert annyira jó képességű, hogy egy olvasásra meg is tanulja. Aztán ott van egy másik szelőségség: ő szinte semmit nem tanul, a tanároknak mindnek beszél, éjjel-nappal csak görizik, és elég rossz gyerek - ettől függetlenül szeretik a tanárok (nemtom miért...). És hányasa van mindenből? Talán 5-6 dolog van amiből 4-es, a többiből ötös... Aztán itt vagyok például én, aki akar tanulni, de nem tud... Mondjuk úgy, ha akar és rá van kényszerítve, akkor tud. De egyébként nem, hogy miért azt én tudom, de ezt hagyjuk... A tanárok nagy része nem szeret, az azért nem ad jó jegyet, aki meg utál, az meg azért... Ennek meg is látszik az eredménye. De ebből az (is) látszik, hogy a jegyek nem (csak) a diákot mutatják be, hanem a tanárt is... És én úgy gondolom, hogy a jegy legalább 30-40 százalékban a tanáron múlik, nem

azon, hogy mennyit tanul a gyerek. És a végére hagytam a legfontosabbat: szerencse. Bárki lehet lángelme, nagyokos, szuperzseni, ha nincs szerencséje... És az a baj, hogy manapság a szerencse összefügg a pénzzel... Egyikből következik a másik... És itt a lényeg. Régebben talán elég volt "csak" okosnak és szerencsésnek lenni, ma már pénznek is kell a zsebben lenni...

Tudod, van egy érdekes mondás/ szokás: amikor valakiről azt hiszik, hogy nem túl okos, akkor azt mondják, az ész osztásánál nem állt sorba. Egyszerűen fel kell fogni és el kell fogadni, hogy mind mások vagyunk: mindenkinek mások a tehetségei, képességei, lehetőségei. És amióta olvastam Larry Niven Gyűrűvilágát (mindenkinek nagyon ajánlom), azóta tudom, hogy a szerencse is egyfajta képesség: ahhoz is tehetőség kell, hogy valaki folyamatosan mázlista legyen. Egyébként nem hiszem, hogy a szerencse összefüggne a pénzzel: a multimilliárdos, aki melletted ül a repülőn, amikor lezuhan, ugyanúgy meghal, mint Te... Tény, hogy akiknek sok pénzüik van, mások a lehetőségeik, de nemcsak a jó dolgokban: a rosszakban is. Érdekes módon a kevésbé jómódúakat nem szokták elrabolni váltásdíjért: nem mennek hozzájuk, hogy váláskor kizsebeljék őket a vagyonukból stb... Magyarán a pénz (sem) minden. Az általad említett gyerekről egy megalázó sztereotíp jut eszembe. A srácnak nulla hangja volt, az is hamis, de a zsűri tehetségesnek találta a kisugárzása miatt. Sokszor előfordul, hogy ez önmagában elég: ahhoz is tehetőség kell, hogy valaki elfogadtassa, megszerettesse, „eladja” magát: az említett osztálytársadnak, akit szeretnek a tanárok, ilyen tehetséges lehet. Barátnőd pedig egy igazi hét-köznap hiós: megtanul küzdeni, és sok előnyt jelentenek neki az életben. Szeresd és légy rá nagyon büszke...

tással foglalkozik. Most nem ezt a témát feszegetem. A történet ott kezdődött, hogy egy szép nap bejött a hirdetés

az osztályunkba (nálunk nincs iskolarádió, mert ellopták a felszerelést, így nem ott jelentenek), hogy lehet jelent-

kezni ECDL tanfolyamra. Elhatároztuk a haverokkal, hogy elvégezzük ezt a tanfolyamot. Mivel az iskolánk ECDL központ, így könnyű dolgunk volt mindennel. Bejelentettük az első előkészítő órán, hogy az első modul az operációs rendszerek lesz, mivel az a legkönnyebb. Elmondták, hogy mennyi lesz a tanfolyam díja, meg a vizsgadíjak. Be is fizettük a vizsgadíjat a regisztrációs díjjal együtt, jó hosszú idő múlva pedig leraktuk az első vizsgát. Majd bejelentettük, hogy hát nagyon sajnálják, de nem lesz több előkészítő óra májusig. Csak az a gond, hogy a másik csoport már letett 3 vizsgát, amíg mi csak ülünk és várunk az előkészítő órára. A legnagyobb gond nem is a tétlenség, hanem az időkorlát, amin belül le kell tenni az összes modult. Már elment fél év és csak 1-et raktunk le. Nem tudom mi lesz így az ECDL vizsgánkkal, de így nem tudjuk majd lerakni soha az életben. Csak ennyit szerettem volna megosztani veled, és kikérni erről a véleményed.

Én azon gondolkodom, nincs-e ennek az ECDL rendszernek valami központi magyar irodája, de úgy látom, van: <http://www.ecdl.hu/> cím alatt található az a honlap, amelyről el lehet jutni az ECDL magyar irodájának címéhez, telefonszámához. Szerintem egyszerűen hívjátok fel őket és kérdezzétek meg, mi ilyenkor a teendő: legyen kéznél a befizetést igazoló csekk vagy számla. Úgy hiszem, szívesen segítenek majd megoldani a problémát. Magánvéleményem pedig az, hogy ami veletek történt, az felháborító!

Csizi

Lopás!!

Hi Gyu!
Nem tom, hogy a szoftver lopásokat hol kell jelenteni. Ha tudnám, nem ide írnék. De kezdem az elejéről. Hardcore Warcraftos vagyok, már a 2. rész óta. A War III-at azonnal megvettem, azóta játszok vele. A mobilomom is szoktam játékot letölteni, így volt ez múlt pénteken is. Láttam a sok unalmas cím (The Sims 2, Brothers in Arms...) között egy érdekesebbet. DEVIL HUNTER. Na, mondom, ezt a sablonos game-et megnézem.

Betölt a reklámkép a game-ről, és azon látok egy demonhundert ami egy blade-mastert csépe!!! AZONNAL letöltöttem, és mikor játszom, látom, a fajokat, a varázslatokat sem voltak restek ellopni! Még az itemek is meggyegyeznek, screenshotolt képek a War III-ból jelzik őket az inventoryn! Mivel egy kínai cég "terméke" (a játék maga iszonyat sz*r), gondolom, nem nagyon konzultáltak a Blizzarddal!!! Törvénytisztelő állampolgár ezt nem tűrheti!!!

Hidd el, a Blizzard tuti tudja, miről van szó. És el kell áruljak egy nagy titkot: képzeletbeli tárgyak neveit vagy kinézetét is le lehet védeni: azonban amennyiben ezt valaki nem teszi meg, akkor bizony szabad a préda. Nagyon jó példa erre az ork és az elf faj esete.

J.R.R. Tolkien jól kitálta őket, erre minden fantasy szerepjátékban ott virítanak, a sok ezer fantasy

könyvről és filmről nem is beszélve. Én egyébként megnéztem ezt a Devil Huntert és nem tudtam nem észrevenni, hogy ez egy FPS játék... Azonban találtam még egy Devil Huntert, az meg amolyan RPG Makeres szerepjáték szerű... keresem azt, amilyik hasonlít a WarCraft III-ra istibizi...

Cr@\$\$H

Gondolatok

Hello Gyu!
Témám a játékok cenzúrázása: az amerikai megjelenésű játékoknál MINDIG ki van írva a korhatár, de ennek ellenére ki vannak vágva azok a részek a játéknak, amit cenzúrázni lehet (pl. a Fahrenheit-ből ki van vágva az amerikai változatban a szexjelenet) ahelyett, hogy a megfelelő korhatárt raknák a játékra. És érdekes módon az európai gyerekek fel tudják dolgozni a hasonló dolgokat komolyabb fejlődési rendelkezések nélkül, míg az amerikai gyerekek nem (tegyük

hozza, hogy a játékokban feltűnő videóknak - egyelőre - még nincsenek olyan részletes modellek, hogy ez igazán úgy hasson, mintha egy filmben látnánk a dolgot). Ez csak még egy ok a szülőknek, hogy az amúgy sem túl gazdag (tisztelt a kivételnek) játékfejlesztőkről még egy raklap pénzt lepereljenek. Legjobb példa erre az, mikor egy rövidke cikk erejéig valamelyik újságban (asszem GameStar, de nem vennék rá mérget) le volt írva egy történet, miszerint egy nagymama perelte a Rockstart a GTA: San Andreas miatt, és kiderült, hogy a korhatár rajta volt a dobozon, és a kislánya meg még nem érte el a korhatárt, ami a dobozra van írva. Szerintem békén kellene hagyni a játékfejlesztőket, és inkább a kalózkodás elleni harcra fordítani azt az energiát,

amit ezzel megspórolnak a hatóságok (a kalózkodásról nem nyitok témát, mert a problémát úgyis mindenki ismeri).

Szerintem

kár általánosítani, hogy európai gyerekek így, amerikai gyerekek úgy: annak idején olvastam egy felmérést arról, hogy elvileg minden gyermek alapvetően „átlagosan” ugyanolyan képességű, bárhol születik. Amely sokat változtat rajtuk, az a neveletés, a környezet, a hatások, amik érik. Egyébként az amerikai perelési szokásairól mindig a hírhedt „macskát szárítottam a mikróban” eset jut eszembe, amikor a kedves amerikai polgár beperelte a mikró gyártóját, mert nem volt feltüntetve a kézikönyvben, hogy tilos benne macskát szárítani, Ő pedig beletette szegény állatot, persze csóri állapot, persze az amerikai mikró kézikönyvében ott az ábra, vagy a felirat, hogy élő állatot beletenni

tilos. Egyébként nem tudom megfigyelted-e, mindig kell valamilyen „ellenség-kép” az amerikaiaknak: folyamatosan harcolniuk kell a gonosz ellen, legyen az ország, játékprogram, szerepjáték, muzika vagy bármi. És ez nem csak amerikai jelenség: nálunk, a fórumon is vannak olyan magyarok, akik folyamatosan harcolnak valami ellen.

IST

Új játékok – második rész

Szia Gyu!

Azt hiszem, kissé félreértelmezted a levelemet, vagy én értelmezem félre a válaszodat. Szerencsére megengedhetem (már) magamnak, hogy a világ azon részébe soroljam magam, akik megveszik az őket érdeklő programokat. Úgy sem jelenik meg belőlük sok egy év folyamán, lévén a vonatos progikban utazom. Így itt figyel az utóbbi beszerzések közül a polcomon a Railroad Tycoon 3 és a Trainz Railroad Simulator 2006 is.

Ezek miatt talán jobban érthető levelem. Nem eszem nagykanállal a játékokat, sajnos időm sincs rájuk. Tudod, munka, "család", hobbi. Aztán számítógép. Lehet, hogy túlzottan "régimotoros" vagyok, vagy nem is tudom, esetleg lemaradtam a fejlődésben, de a mostani játékok - szerintem - kezdenek kissé túl bonyolulttá válni.

Emiatt írtam a levelemet. Szórazokni jó, játszani pláne, de ha a kezelés, vagy a belezsúfolt új és új funkciók miatt, esetleg a végére túlságosan bedurvuló AI okán nem lehet végigjátszani egy játékot, akkor az már nem az igazi.

Igazából nehéz megfogalmazni mire is gondolok. Van egy olyan érzésem, hogy nem is sikerült. De azért reménykedem, hátha.

Értem a problémádat. Minden egyre bonyolultabbá válik: nemrég lerobbant a gépkocsim, és a sárga angyalt hívtam segíteni.

FORUM.GAMESTAR.HU

„Én az új évet a születnapomom köszöntöm. Elvégre az sokkal pontosabban méri hogy megint eltelt egy év, mint egy ilyen hozzávetőleges nap. Egyébként egy héten belül van a kettő (nem is beszélve másik három családi ünnepről), tehát mire eljutok a Szilveszterig addigra immunis leszek az ünnepi hangulatra.” **(madness) KÖZÖSSÉG :: > Buli, pia, nők > Szilveszter topik**

„Ember, a Fifa 06 4 GB volt, nem? A PES 5 2GB + egy patch, szerintem a Fifa még így is több. Normális csapat és játékosneveket meg egy 3 MB-os roster update-tel meg lehet oldani. Valóban valóságosabb, valóban nehezebb, de épp ezért szép egy játék. A PES 5-ben ezerszer élethűbb mozdulatok vannak, mint a nagy imádott Fifában...” **(real013) :: KOMOLYSÁGOK :: > Általában a játékokról > Sportjáték > FIFA Soccer 06 topik**

„Ha sok átlagos/rossz ponyvából kell választani Brown szerzőtől, akkor az Angyalok és Démonok a jobb, nem a Pincsi-kód. A Digitális erőd pedig az utóbbi években elkövetett legrosszabb populáris agyfaló könyve” **(Darth Cortez) MÁSVILÁG :: > Könyv > Dan Brown topik**

LEGFONTOSABB E-MAIL CÍMEINK

Aréna: arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)

Hardversegítség: kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardvergondokkal kapcsolatban)

Játékkérdések: kavesznet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)

Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu (itt lehet feliratkozni a hírlevélre, vagy lemondani azt)

FÓRUM! Fórumunkon is kérdezhetsz, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak: <http://forum.gamestar.hu>

EZ NAGYON FONTOS! Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy függőleges cikk az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írónk e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondanandók van bárki számára, ott lelited a megfelelő címetek.

Terjesztéssel kapcsolatos kérdések: terjesztes@idg.hu (a lap terjesztésével összefüggő – előfizetés, nem kapható, nem jött meg stb. – összes levelet ide)

CHAT! Ezentúl csetelhetsz is velünk, címünk (<http://www.gamestar.hu/chat>)

CSAK RÖVIDEN

Pár haverommal játékkészítésbe fogtunk és ha kész lesz, hogy tudnánk értékesíteni? (egy akciójáték lesz, tūrhető grafikával) (Tik Tik)
Mindenféleképpen kell hozzá egy cég, amelynek kereskedelmi jogsultságai vannak. Ha az nincs, akkor sem árt legalább egy honlap, amely képes terjeszteni. De a legfontosabb először befejezni a programot. :) Azonban ha a magyar piacon akarjátok árulni, hát akkor sok jóra ne számítsatok... ☺

A Frapson kívül tudtok más programot ajánlani nekem ami alkalmas képlópásra és/vagy játékból videófelvétel felvételére? (Don)

A válaszom egyszerű: nem.

Vettem nemrég egy videokártyát és a nem indult el, a gépem Pentium 4 2,8 GHz, 512MB RAM, Abit alaplap, 300W rúp. Kérlek írj, hogy mi a baj (UTSÓ)
Minden biztonnal rossz a VGA. Mivel garanciális, vidd vissza a boltba, ahol vetted.

Hali Gyu! Mi hír Platypusról? Szoktatok beszélgetni vele? (DogX)

Jól érzi magát Ausztráliában, az ottani GamePro művészeti vezetőjeként dolgozik, és jó munkát végez.

Helló! Tudtok mondani egy olyan oldalt ahonnan le tudom tölteni a QBASIC-ot?

Szerintem itt nézz körül <http://programozas.lap.hu/>

Hi! A tesóm nem hiszi el, hogy a Nod jobb, mint a Norton Antivirus... Szerinted gyógyítható? (K. Benedek)
Nem, semmiképp: sokkterápiát kell alkalmazni, vezesd a billentyűzetet a 220-ba. Vagy valami hasonló. ☺

Guild Wars-ozik valaki a GameStar Team-ből? (V. Gábor)
Valaha többen is kipróbáltuk, de speciel én villámgyorsan abba is hagytam: amellet, hogy rengeteg jó ötlet van benne, túl sok nagyképű honfitárssal találkoztam benne és ez elvette a kedvem.

Helló Gyu!
 Megvan a Crashday című játék, de miután felrakom ezt írja ki: Assertion Failed! DiffuseShader. Mit tegyek? (K. Krisztián)
Nagyon régi a VGA kártyád (valószínű, hogy valamilyen GeForce 4 MX vagy hasonló): nincs mit tenni, újat és korszerűt kell venni.

Kijött és azt mondta: jó volt annak idején a Ladák és a Trabik idejében, mindent hibát ki tudtunk javítani: manapság a túl bonyolult elektronikák időszakában sokkal nehezebb a helyzet. Azt hiszem, az emberiség fejlődésének természetes útja az, hogy egyre többet tudnak a kütyüi, egyre bonyolultabbak lesznek. Gondolj csak bele, az első vonat milyen volt? Mennyi műszerrel? S manapság egy korszerű motorvonat milyen? Sokkal bonyolultabb... Ilyenek a játéprogramok: ahhoz, hogy ebben a nagyon éles piaci versenyben eladhatóak legyenek, fejlődniük kell, mert a hardverek is fejlődnek. A fejlődés pedig egyre bonyolultabb programokat dob a felszínre. No persze, abba ne menjünk bele, hogy a hardverek miatt fejlődnek a játékok, vagy a játékok miatt a hardverek: fogjuk úgy fel, hogy ez egy párhuzamos folyamat.

SirJocce

Műveltség <--> Fiatalság

Tisztelt GS Team!
 Olvasgattam ezt a hónapok óta folyó vitát a műveltségről, és az jutott eszembe, hogy már szinte észre se vesszük hogy mit is mondunk... Teszem azt, az egész abból indult ki, hogy mennyit kell olvasniuk (kötelezőt) a kisiskolásoknak. Na és akkor mi van?! Úgy veszem észre - megjegyzem, elszomorít -, hogy ez a "mai fiatalság" ebből a szempontból kezd elpuhulni. Nekem sem lett semmi bajom az olvasástól és így évek távlatából visszanezve láttam meg, mire tanítanak azok az akkor még bugyutának titulált könyvek. Teszem azt, a Fekete István könyvek hihetetlenül megtanítanak a természet tisztelésére és hatalmas kedvet adnak egy kirándulásra a természetben. Csak ennyit akartam, hogy nem kell sajnálni a mai "kocka" fiatalságot. Később majd megköszönik nekünk.

Tudod, mi itt jártathatjuk a szánkat ezerrel: sokkal egyszerűbb a havernek hinni, aki menőseget űz abból, hogy közönséges, sutytyó és ignoráns. Sokkal egyszerűbb a mának élni, mint a jövőnek. Ritkaság, hogy olyan fiatalokkal beszélgetek, akik tisztában vannak azzal, hogy egy sikeres felnőttléti alapjait teremthetik meg iskolai tanulmányaikkal, személyes művelődésükkel. No persze az élethez kell szerencse is (ahogy erről már eleddig esett szó, az is egyfajta tehetség, a mázlira való hajlam), de akinek nincsenek biztos alapjai, az még mázlival sem megy sokra. Ahogy ezt egy klaszszikus mondás tartja: kakiból nem lehet palotát építeni: ha a semmit megszorozod bármekkora számmal, abból csak semmi lesz... Arról nem is beszélve, hogy aki ifjabb

korában már fegyelmet, szerveztséget tanul, az majd csúcsmenedzserként is könnyebben irányít majd egy céget, amely fegyelmezett és jól szervezett.

Sasy

Hová tűntek a hősök

Tiszteltem!
 Lassan már évek óta olvasom a lapot. Eddig csak külső megfigyelő voltam (nem írtam íméleket.) De most változtatok ezen és írok, ha minden rendben lesz akkor többet is. Azt ugye tudni kell, hogy ahol élek, ott ugye max. modemes nettel lehetne nyomulni, ami elég gáz. Teljesen herótom van a politikától, de egyvalamit meg kell jegyezni, mint független. Ami itt nálunk megy (értsd falu, és környék) az nem a demokrácia fogalma alatt áll. Múltkor nyert a falu egy pályázatot a szélessávú hálózat kiépítésére. Na, ez lehet hogy nem lesz meg. Ez azért elég kiábrándító. De mondhatnék mást is, csak mennem kell. Szóval emberek, észhez kellene térni, de komolyan.

Az utolsó mondattal tuti egyetértek. Azonban még ha annyira kusza is ez a politikai felhang a levélben mégis hozzá kell tegyem, hogy a GameStar totál politikamentes lap, így nem tehetünk semmit azért, ami történik és ami miatt észbe kéne kapni. Sőt, a demokráciáért sem tehetünk többet, mint hogy támogatjuk. Azonban azt ne felejtjük el, hogy ebben az országban sokan azt hiszik, a demokrácia = „azt csinálók, amit akarok” jelenséggel, azaz a kaósszal. Pedig nem. Ugyan a demokráciának sokféle definíciója van, de egyik sem olyan, hogy azt tehetek, amit akarok. Ennek ellenére tényleg észhez kéne térni a speciel meg kéne a demokrácia szó megannyi jelentésével ismerkedni valamelyik tankönyvből, vagy szótárból. Akinek nem áll rendelkezésére nyomtatott szótár, keresse meg a szócikket a Wikipédia magyar kiadásában: <http://hu.wikipedia.org/wiki/Demokr%C3%A1cia>

Scarabis

IWIW

Hali!
 Nem régen sikerült bekerülnöm az iwiw-be, s elkezdtem felvenni, keresni az ismerősöket. Így "találtam rá" egyik kedvenc GS-es újságírómra, s mivel már 5 éve folyamatosan veszem a GameStar-t olyan szinten ismerem, hogy tudom ki ő, ezért ismerősnek jelöltem. Ő meg visszajelölt aminek örültem s gondoltam bejelölöm a többi GameStar-ost akik rajta vannak, csak elgondolkodtam, hogy nem pófátlanság/bunkóság ez vala-

milyen szinten, hogy én olyan szinten ismerlek titeket, hogy tudom ki vagytok/mit csináltok, de nektek nemigen van fogalmatok arról, hogy ki vagyok én. Neked erről mi a véleményed szerinted pófátlanság lenne bejelölni titeket vagy nem?

Ez egy nagyon nehéz kérdés, ugyanis valóban elhiszem Neked, hogy ismeresz minket. De valóban igaz, hogy mi nem ismerünk téged. A válasz így egyszerű: Te megjelölsz engem az iwiw-en, hogy ismeresz, én pedig nem, nem jelölöm meg, hogy ismerlek. De ha mondjuk eljössz táborba, vagy nyílt napra, vagy sokat csevegünk a fórumon, akkor én is ismerni foglak így megjelöllek, hogy ismerlek. (Ha netán egy arcpirítóan nagy összeget átutalsz a bankszámlámra, tuti hogy régi jó barátként fogok gondolni rád... - mazur)

L. András

Műveltség

Hello Gyu!
 Én is a táncos témához csatlakoznék, elsősorban VoD Gábor levelére reagálva. Két éve járok társas táncra, arany fokozatú vagyok, hamarosan elkezdek versenyezni. Két éve apám meghalt rákban, ekkor kicsit "depressziós" lettem, magamba fordultam, de itt találtam barátokat, és a barátom a párom. Ide csak jó fejek járnak, és a táncról még jobb fejek lettek.
 A műveltségnek és a stréberségnek szerintem semmi köze egymáshoz. Én rengeteget olvasok, egészen fiatal korom óta így neveltek, és szeretem a könyveket, én a Babóval, majd a Gyűrűk Urával kezdtem, de nem csak fantasy-t olvasok, hanem ami éppen megtetszik. Mindezek ellenére napi 2-3 órát játszom (WoW). A strébereket mélyen elítélem, mert az iskolai bulikat, haverkodást kihagyják az életükből, csak tanulnak és nyaliznak a tanároknak, ebből szerintem kijön, hogy én nem vagyok ilyen. Szóval szerintem Gábor félreérti a dolgokat, de attól még tiszteltem, így ismeretlenül is.

NYERTESEINK

Ebben a hónapban egy szerencsés nyertesünk igen értékes ajándékkal gazdagott.
Hegedűs Sándor Bényéről egy Gainward 6800GS PCX 512MB Special Edition VGA kártyát vihett haza, majd helyezhetett be a számítógépébe. Szívükből gratulálunk nyertesünknek és minden további játékosunknak sok sikert kívánunk a jövőre!

Nagyon örülök, hogy nemsokára versenyezni fogsz és sajnálom, hogy úgy találtad meg az utad, ahogy megtaláltad. Azonban felfigyeltem valamire: hogy a „strébereket mélyen elítéled”: Miért? Miért ne élhetnék a saját életüket úgy, ahogy az nekik jólesik? Gondolj bele: lehet, hogy annak az embernek a tanulás szerez olyan örömet, mint Neked a tánc. Te otthagynád a táncot, mert mások „elítélnék” érte? Ugye, hogy nem... Van, aki nem akar haverokat, vagy iskolai bulikat: hanem a tudást szomjazza: inkább elfogadni kéne a máságot, mint elítélni. Szerintem ez a célravezető út mindenkinek. És ha elfogadnátok a strébereket, lehet, hogy nekik is könnyebb lenne beilleszkedni, mert így, elítélve, csak kitaszítatnak... S ha Gábor tiszteled, akkor tiszteld a strébereket is. Kérlek. Ők pedig hadd tegyék, amit ők szeretnének tenni, amíg nem tiltja a törvény...

Hunter Burger

Game Addict fiatalok

Kedves Gyu!

A 2006/05 számban egyik (másik) kedves olvasóval arról beszélgettél, hogy ez az "ijesztően sokat játszanak a fiatalok" téma nevetséges, mi több (bár ezt nem mondtad) fikció. Ha megengeded, bemutatnám saját magamat, az élő ellenpéldát. Február 11-én, születésnapomon megjelent egy játék, talán még te is emlékszel. Ahogy a róla szóló cikkben leírtatok, már előre guildek születtek, és bomlottak fel. Nekem is megvolt a helyem, már a fejemben végig is játszottam a játékot szinte, tehát hihetetlen nagy izgalommal indítottam el azt, ami ama 2005. február 11-i délutántól egészen 2006. május 19-ig húzódó időintervallum hossza alatt gyökeresen megváltoztatta életemet... Az iskolai teljesítményem átlag másfél jegyet romlott. Alakom az "elfogadhatóan kisportolt"-tól a "Gombóc Artúr" állapot felé kezdett változni, így minden dédelgetett álomom egy lányról is a semmibe foszlott. A napi 6-7 netán 10 óra szabadidőm 7/8-dát egy székben, egy doboz előtt, azzal beszélgetve (nem kell rosszra gondolni, volt headsetem is) töltöttem el. Körülbelül 4 igaz barátom 3/4-ede egyszerűen ráunt erre, a maradék 1/4-ed talán már nem is emlékszik rám. Az iskolában ülve vártam a hétvégét... Vártam arra, hogy megszűnjék X,Y lenni és átalakuljak egy lvl 60 nyálfelhunterburgerré, ráadásul Dragonstalkerben! (*nerf hunterz!!! khm, úgy értem ez valóban szörnyű... - mazur*) Családomat sajnós felváltotta Lord Victor Nefarius heti rendszerességű inzultálása a saját kis otthonában. Ha visszanezék erre a másfél évre, mit látok? Egy játékot, amit önkéntesen azt... Tisztellek téged, de most sajnós ellent kell mondanom... Igenis, létezik az ún. "ijesztően sokat

játszanak a fiatalok" szindróma, mivel nem én voltam az egyetlen játékos ezekkel a tünetekkel.

Igen igen, igazad van. Valóban nem mondtam, hogy fikció, így talán ne is gondoljuk, hogy gondoltam volna ilyesmire. Sőt abban is igazad van, hogy le kellett volna írnom: mint minden szenvedélybetegség, ez is létezik. Vannak olyan fiatalok, akik játékfüggők. Azonban ami engem nagyon zavar ebben a témában az a „nem gamer” sajtó tudatlan és bugyuta reakciója ezekre a kérdésekre: a nép ijesztgetése és további butítása marhaságokkal: a hozzá nem értő, szenzációhajász riporterek hatásvadász beszámoló, amiből a témához nem értők egyből úgy hiszik: itt a világvége, minden PC-t és játékkonzolt azonnal be kell tiltani, vagy minden jövőbeni felnőtt agresszív mániákus függő lesz és akkor vége a világnak! Mindnyájan tudjuk, hogy amerikai szóval élve „bikaszemét” ez az egész dolog: tény, hogy vannak függők és sajnos tény, hogy a játékoktól is függenek, méghozzá nem is egy ember. De ettől még nem kell ezt a dolgot úgy felfújni és tálni, mintha egy mindent leromboló kisbolygó közeledne a Földhöz...

Bork

GlobalGS honosítás

Tisztelt Gyu/szerki/aki olvassa!!

A 20-as szünetben érdekes témán rágtuk át magunk egy osztálytársammal. Dióhéjban: miért nem készül el magyar nyelven is az a sok jó játék? Miért kell 1,5 évet várni, arra hogy a honosítás elkészüljön és anyanyelvünkön élvezhessük a játékok adta örömet? (Egyébként ezek ellenére minden fordítónak tisztelemet küldöm). Ja persze, ha készül hozzá (pl. a WoW-ot igen nehéz - lehetetlen - feladat honosítani, de akkor miért nincs legalább egy magyar szervert hisz hé!!! mi is itt vagyunk, nem is kis számban, grrrr... [a Lineage megoldotta, Blizz nem tudja? mindegy]). Így kérek, indítsunk hadjáratot, irány a kongresszus vagy bármi, ahol eredményt lehet elérni ez ügyben. És nem arról van szó hogy ez világhatalmasztrófa, hisz valahogy csak megoldjuk mindig. =DDD

Van egy rossz hírem: egyszerűen azért nem készülnek honosítások, vagy nincsenek magyar WoW szerverek, mert a kiadónak nem éri meg a befektetés! Gondoljatok csak bele: elkészítik a magyarítást, belefecólnék kemény pénzeket, aztán nem tudnak annyit eladni belőle, amennyit kéne. WoW szer-

WWW.GAMESTAR.HU/CHAT

Bár majdnem sikerült megdöntenünk az első chat-fogadóóra látogatási rekordját, ennek ellenére nem értünk el új csúcst. Szerencsére azért jó volt a hangulat, szokás szerint le lettünk szőnyegbombázva kérdésekkel és a fő-chat ablakban is folyt a duma ezerral. Legközelebb ezért újra chat-fogadóórát tartunk, méghozzá június 14-én szerdán, délután 5 és 6 óra között a megszokott www.gamestar.hu/chat címen. Várunk mindenkit szeretettel!

verről pedig csak annyit, hogy a nálunk jóval nagyobb vásárlói potenciállal rendelkező olaszoknak sincs saját szerverük, a hollandokról vagy mondjuk a finnekről nem is beszélve. Én inkább azt a sok energiát, amelyet az emiatti tiltakozásba befektetettek, az angol nyelv elsajátítására használnám. Nem azért, hogy játszani tudjak: hanem azért, hogy felnőtt juttasson, ha egy jobb állást, esetleg egy külföldi ösztöndíjat, vagy munkát szeretnék. Sosem késő a jövőre gondolni.

VoD Gábor

Tisztáznám magam

Szervusz K. Gyu + aki olvassa!

Először is szeretnék bocsánatot kérni attól, akit megsértettem. Másrészt pedig én a művelődést másképp fogtam fel, tehát: nálam a "túlművelt" strébert jelentett; ami ugye nem jó, mert a stréber csak ül és magol, olvas és egyebek, de a barátaival nincs, és nem szórakozik! Művelődni tényleg jó, érdekes könyveket igenis tessék olvasni! Még egyszer: sajnálom a félreértést, legközelebb megbizonyosodok arról, hogy mit írok! ☺

Ebben a hónapban kétszegtelen csúcsot döntött a „szeretném VoD Gáborot megcáfolni” típusú levelek özöne. Mindenki egyetértett abban,

hogy a művelődésre szükség van, hogy a műveltség jól tesz az egyéniség fejlődésének, stb. Voltak udvariasabb, de keményebb hangvételű

levelek is, így úgy gondoltam illik helyet adni VoD Gábornak is, hadd védje meg magát. Remélem, ettől kezdve csak arról beszélünk majd, kinek van újabb és kafább formája a művelődésre. ☺

O. Sándor

Krtika

Csá GYU! Le a kalapom előtted! Te elmehetnél kommentátornak. A májusi szám GSTV-jében a World Cup bemutatójában nagyon profin csináltad, bár a "Góóóó!" azért mintha nem igazán szívből jött volna, mintha arra ügyeltél

volna, hogy a szomszéd Ilonka nénit fel ne ébreszd álmából. ☺

Mivel a GS TV hangfelvételeit a házi stúdióban, azaz a szerkesztőségben készítjük, s mivel ifjabb korban kosárlabda főszurkoló voltam, tudom hogy a hangerőm mire képes, így próbáltam magam visszafogni. A legközelebbi hasonló GS TV meccset ígérem, hogy hétvégén veszem majd fel, hadd lehessen kiabálni! ☺ Egyébként pedig régi álomom volt, hogy egyszer televízióban kommentálhassak olyan sportmeccset, amilyen sportot szeretek. Eddig nem valósult meg, de ki tudja mit hoz a jövő. Remélem sok jót!

KTM_Data_Messa

Suli Lan

Csá Gyu!

El szeretnék neked mesélni egy kis történetet az utolsó számítástechnika óráról. Mi úgy vagyunk, hogy két csoportba vagyunk osztva. Én szerencsére a jobkib csoportba (értsd: a mi tanárunk rendezőbb és mi többet jácchatunk a neten) kerültem. Viszont most csütörtökön volt az utolsó info óránk és amikor végeztünk a munkával akkor mit látnok 3 gépen? Azt hogy fel volt rakva Counter-Strike!!!! És méghozzá tudtunk LAN-on játszani! Hát akkor elkezdődött az állatkodások. 2v1 meccs volt és én voltam egyedül a terroristáknál. 5:1-re megnyertem!!! Sajnos azért csak 5:1-re, mert kicsöngettek! :(De végülis nagyot nőttünk! És az a lényeg! Na csak ennyit akartam és kösz, hogy szántál rám fél percet! :)

Aranyos történet, ezért ezt a momentumot ragadom meg, hogy nagyon boldog Vakációt kívánjak azoknak, akik egész nyarukat pihenéssel tölthetik azon irigykedő tömegek nevében, akik nem :) Nem tudom felmérni, mekkora a finda a 2v1 CS, de nyáron inkább irány a strand, a bicaj, a focit és a csajok stb... a CS megvár őszig. Jó pihenést!

A művelődés téma hatalmas felháborodást okozott: rengeteg levél jött, VoD Gábor bevallotta tévedését, ezen a jövőben lejtünk tehát túl. Szó került a honosításokról, sportközvetítésekről, ECDL-ről, játéklapokról és sok érdekes, komoly témáról. Bombázatok sok hasonlóval a jövőben is! **Maximális tisztelettel, Gyu**

KÖVETKEZŐ

MEGJELENIK JÚLIUS 14-ÉN!

SZÁM TARTALMÁBÓL

HALF LIFE 2: EPISODE ONE

Gordon Freeman és Alyx kalandjai folytatódnak. Alyxot is irányíthatjuk a Half Life 2: Episode 1-ben, amely közvetlenül az alapjáték eseményei után játszódik. A kiegészítő egy három részes sorozatot nyit, melyek mindegyikében új és új meglepetéseket ígér a Valve.

Jaws Unleashed



A minden idők legjobban eladott magyar játékát fejlesztő csapat, az Appaloosa készítette a Jaws Unleashed című víz alatti akciójátékot, amelyben a nagy fehér cápára vadászó bátor búvárok... helyett magát a nagy fehér cápát irányíthatjuk. Jó sok vérengzés és GTA-típusú játékmenet jellemzi a játékot – kíváncsiak vagyunk, PC-n milyen lesz...

Rise and Fall: Civilizations at War



A Rise and Fall, amellett, hogy egy rendkívül látványos történelmi RTS-nek tűnik, abban emelkedik ki a hasonszórú játékok közül, hogy a különféle hősöket egyes szám első személyben is irányíthatjuk. Görög, római, egyiptomi és perzsa seregek csapnak össze egymással – reméljük kellően hiteles és izgalmas is lesz a stuff...

Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow



A hamarosan moziba kerülő Karib tenger kalózáinak folytatása kapcsán ad ki a Bethesda egy TPS- kardozás akciócuccot, amelynek ugyan sztori szintjén az égvilágon semmi köze a második filmhez, viszont a két irányítható karakter Jack Sparrow (Johnny Depp lesz a hangja) és Will Turner lesz.

TELJES JÁTÉK

VAGY NEM?

KILL.SWITCH

A múlt havi szavazás második helyezette a kill.switch, melyben egy igazi tökéletes katonát fogunk alakítani. A kill.switch ennek megfelelően egy ízig-vérig akció-TPS, amelyben a non-stop eksön mellett sokféle taktikus megoldást is alkalmazhatunk.



KERESD A KÉK GAMESTART DVD-VEL 1 646 FT-ÉRT,
AZ EZÜST GAMESTART DUPLA DVD-VEL 1 896 FT-ÉRT!

2006. JÚNIUS

Jávfások:

Air Conflicts DVDS/DVD9
Age of Empires III DVDS/DVD9
F.E.A.R DVDS/DVD9
Ghost Recon 3 DVDS/DVD9
Keepsake DVD9
Stubs the Zombie DVDS/DVD9
The Sims 2 DVDS/DVD9
Family Fun DVDS/DVD9
Vampire - Bloodlines DVD9
War In The Pacific DVDS/DVD9

Videók:

Armed Assault DVDS/DVD9
C&C: Tiberium Wars DVDS/DVD9
GTR 2 DVDS/DVD9
Heavy Rain DVD9
Half-life 2: Episode One DVDS/DVD9
Huxley DVD9
Marvel Ultimate Alliance DVDS/DVD9
Sam&Max: Season One DVDS/DVD9

GSTV

Ghost Recon: Advanced Warfighter
Blazing Angels
Heroes of Might and Magic V
2006 FIFA World
Glory of the Roman Empire

Játek kiegészítések:

Battlefield 2
Doom 3
Elder Scrolls IV: Oblivion
GTA: San Andreas
Half-life 2
World of Warcraft

Honosítások:

Bloodrayne II
Vampire: The Masquerade - Redemption
Sam & Max - Hit the Road
LEGO Star Wars

Demók:

Hitman: Blood Money DVDS/DVD9
Over the Hedge DVD9
Pacific Storm DVD9
Rush for Berlin DVDS/DVD9
Titan Quest DVD9
Wildlife Park 2 DVD9

Mozik:

Lady in the Water DVD9
Miami Vice DVDS/DVD9
Monster House DVD9
One Last Thing DVD9
Pirates of the Caribbean 2 DVDS/DVD9
Superman Returns DVDS/DVD9
The Lake House DVD9
World Trade Center DVDS/DVD9

E3 beszámoló:

Popup videók: Stranglehold, Splinter Cell: Double Agent, Rainbow Six: Vegas, Infernal, Alone in the Dark: Near Death Investigation
Video bemutatók: Hitman: Blood Money, Da Vinci Code, SIM Episode 1, Rise of Nations: Rise of Legends, Rush for Berlin, X-Men: Official game
Videó interjú: Dark Messiah of Might and Magic



DVD MELLÉKLET 788

2006. JÚNIUS

PC CD-ROM

STOLEN

PAL



12+

www.epic.com



Főszerkesztő:

Halász Bertalan (Boe) – bhalasz@idg.hu

Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) Másvilág, Közösség, GS TV – gyu@gamestar.hu
 Fülöp Viktor (ender) Újdonságok – ender@gamestar.hu
 Herpai Gergely (Bad Sector) Bemutatók – badsector@gamestar.hu
 Mezei Károly (ZeroCool) Mélyvíz – zerocool@gamestar.hu
 Virágh Márton (mazu) Tippek, hírek – mazu@gamestar.hu

Munkatárs(a)k:

Beregi Tamás – Berr (játékteszt) – beregit@freemail.hu
 Csontos Péter – Csonti (játékteszt) – csonet@freemail.hu
 Daubner Tamás – Dauby (játékteszt) – dauby@digitalreality.hu
 Egri Imre – Zimi (HW) – iegri@idg.hu
 Hadházi Dániel – G-San (tippek) – g-san@gamestar.hu
 Kozma Ferenc – Kecse (multi tippek) – kecske@sn.hu
 Lám Gábor – Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
 Maróti Mihály – Berkenye (KV szoftver, GS TV) – berkenye@gamestar.hu
 † Szeri István – Feworkh (GS TV)
 Széchenyi János – Sz.JVC (játékteszt) – szjvc@freemail.hu
 Telek Zoltán – Sam (játékteszt) – sam@idg.hu
 Tungler Antal – Twinky (HW) – atungler@idg.hu
 Uhle Dániel – Uhu (játékteszt) – duhle@freemail.hu

DVD/CD szerkesztő:

Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu

Online-szerkesztő:

Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

Tördelőszerkesztők:

Lázárfalvi Tamás – szexicsokolade@mailbox.hu
 Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu

Kiadja: az IDG Hungary Kft.

1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Internet: idg.hu

Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető - ibiro@idg.hu

Lapigazgató: Szigetvári József - jszigetv@idg.hu

Műszaki vezető: Birkus Imre - ibirkus@idg.hu

Nyomás és kötészet: Origo Print Nyomda Kft.

Ügyvezető igazgató: Bánáti László - origo@origoprint.hu

Szerkesztőségi ügyelet: Bíró Ilona - ibiro@idg.hu

Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

Internet: gamestar.hu

E-mail: gamestar@idg.hu

Lapreferens: Polgár Endre - epolgar@idg.hu

Telefon: 577-4307, fax: 266-4274

Hirdetési vezető: Radácsy Katalin - kradacsy@idg.hu

Telefon: 577-4310, fax: 266-4274

Kereskedelmi asszisztens: Bohn Andrea - abohn@idg.hu

Telefon: 577-4316, fax: 266-4274

Médiaajánlatok: idg.hu/media

E-mail: keriroda@idg.hu

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika - mbabinecz@idg.hu

Telefon: 577-4301, fax: 266-4343

MediaShop: mediashop.idg.hu

E-mail cím: terjesztes@idg.hu

Marketing munkatárs: Kovács Judit - jkovacs@idg.hu

Rendezvénysszervező: Zaj Lehel - lzaj@idg.hu

Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.

A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázat stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztések, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, CD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal.

A hirdetésekkel a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Terjeszti: A kiadványt a LAPKER Rt., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hírlapkézbesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirlapelfozetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300), valamint OTP bankkártyával rendelkező olvasóink számára az InterTicketnél (a 266-0000-ás számon 9-20 óra között). A GameStar régebbi számai, és ajándék tárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.

Megjelenik minden hónap második péntekén.
 GameStar DUPLA DVD melléklettel: 1 896 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 662 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9 372 Ft, 1 éves előfizetés: 17 952 Ft
 GameStar DVD melléklettel: 1 646 Ft, 1/4 éves előfizetés: 3 966 Ft, 1/2 éves előfizetés: 7 836 Ft, 1 éves előfizetés: 15 264 Ft

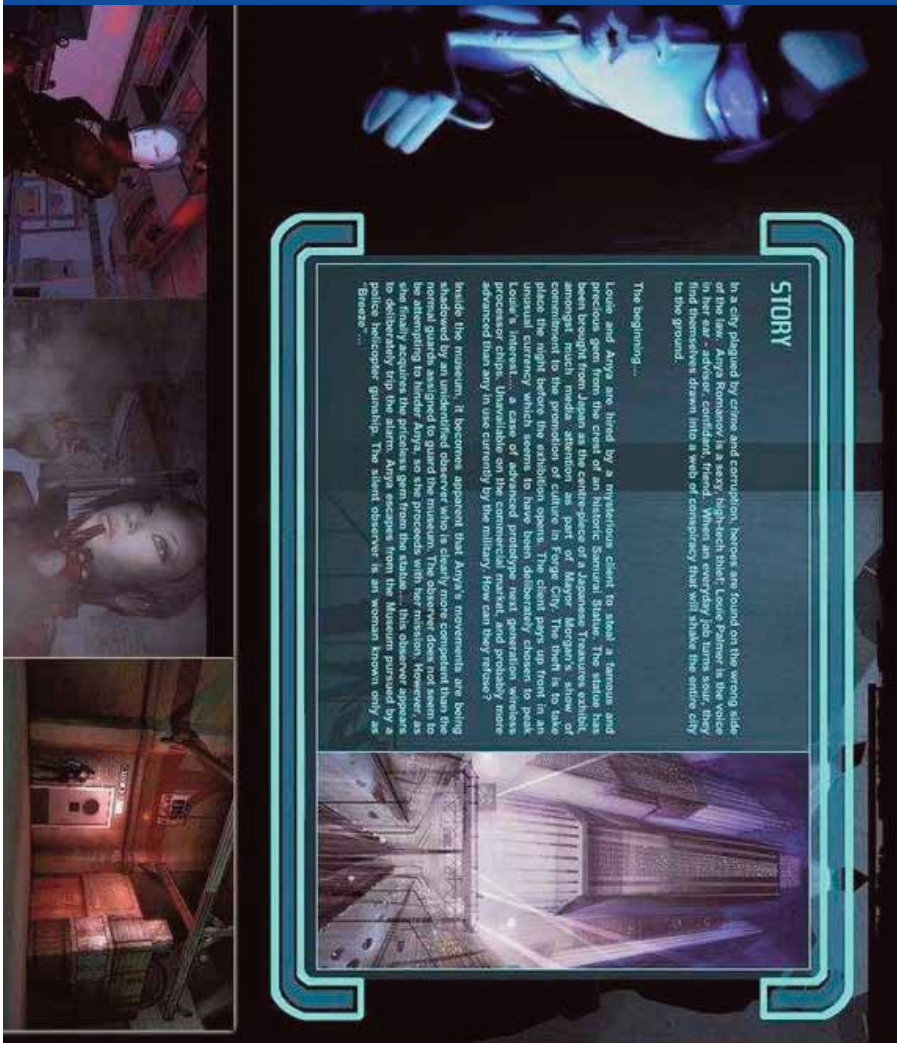
GameStar DUPLA DVD melléklettel: ISSN 1787-9027

GameStar DVD melléklettel: ISSN 1785-4644

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.

A szerkesztőségi anyag vírusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.



STORY

In a city plagued by crime and corruption, heroes are found on the wrong side of the law. Anya Romanov is a sexy, high-tech thief. Louise Palmer is the voice in her ear - a devious confidant, friend. When an everyday job turns sour, they find themselves drawn into a web of conspiracy that will shake the entire city to the ground.
 The beginning...

Louise and Anya are hired by a mysterious client to steal a famous and precious gem from the crest of an historic Samurai statue. The statue has been brought from Japan, centuries ago, to the Metropolitan Museum of Art. Louise Palmer, a former member of the Special Forces, has been assigned to the promotion of culture in Forge City. The first is to take place the night before the exhibition opens. The client pays up front in an unusual currency which seems to have been deliberately chosen to peak Louise's interest... a case of advanced prototype next generation wireless processor chips. Unavailable on the commercial market, and probably more advanced than any in use currently by the military, how can they refuse?

Inside the museum, it becomes apparent that Anya's movements are being shadowed by an unidentified observer who is clearly more competent than the normal guards assigned to guard the museum. The observer does not seem to be attempting to hinder Anya, so she proceeds with her mission. However, as she finally acquires the precious gem from the statue, this observer appears to be a former member of the Special Forces. The observer is not only a police detective, but also a former member of the Special Forces. The client observes the gem's whereabouts. The client observes the gem's whereabouts. The client observes the gem's whereabouts.



SPECIAL



TARTALOM



4
SAM & MAX SEASON ONE
SCARFACE



5
F.E.A.R. EXTRACTION POINT
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR



6
UNREAL TOURNAMENT 2007



7
LOTR ONLINE: SHADOW
OF ANGMAR



8
HELLGATE: LONDON
WARHAMMER: MARK OF CHAOS



9
TABULA RASA
STRANGLEHOLD



10
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
VANGUARD



12
HAZE



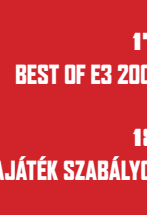
14
SUPREME COMMANDER



15
PIRATES OF THE CARIBBEAN
KAVARAS



16
SOUL OF THE ULTIMATE NATION



17
BEST OF E3 2006

18
E3 KÁRTYAJÁTÉK SZABÁLYOK



LOS ANGELES E3 2006

Monstre kijelzőkön villódzó animációk, amelyeken böszme nagy démonokat négyelnek fel izompa-csirta barbárok, bájaikat (idén kicsit diszkrétebben) mutogató babe-ek, mindenhol dübörgő zene és persze a játékinformációkra kiéhe-zett újságírók és érdeklődők sűrű tömege kísérte idén is az E3-at. Még ha most nem is találkoztunk igazán korszakalkotó bejelentések-kei, maga a show és a játékelhoza-tal is igencsak bővelkedett látvá-nyosságokban és érdekességekben. Bár a konzol most is nyomul ezerrel, szerencsére kedvenc PC-eket továbbra sem hanyagolják el a drága jó fejlesztők.

Azt próbálják csak meg...

The Indust
Internat

SAM & MAX SEASON ONE

BOLONDOS MAGÁNSZIMATOK

MEGJELENÉS:
2006 ŐSZ
GYORSLINK:
1362



Csak megfojtom a nyulat és indulok!

A kalandjáték világban hatalmas felháborodást okozott, mikor a jogtulajdonos LucasArts leállította a Sam & Max: Freelance Police fejlesztését. Szerencsére az akkori fejlesztőcsapatból kiváltak a fő figurák, és Steve Purcell (az eredeti történet kitalálójával) összeállva alkottak egy stúdiót, mely most is készíti a tényleges folytatást. Ők gyakorlatilag nulláról kezdték a programozást, semmit nem vettek meg Lucastól, csupán a nevet. Természetesen most is egy rajzfilmszerű, most már teljesen 3D-s kalandjátékkal találkozhatunk, mely a manapság egyre divatosabb epizodikus bontásban jön el hozzánk. Mikor megkérdeztük, hogy ez pontosan miért is jó, csak ennyit mondtak a fejlesztők: „Úgy gondoljuk egy teljes játék – egy egyszerű második rész – sohasem lehet olyan hosszú, és precíz, mint az, amit folyamatosan adunk ki. Az epizódok között lehetőségünk nyílik figyelni a játékosok reakcióit, ha esetleg valamit nehezítünk meg, egy következő fejezetben ezen változtathatunk. Az új történetek között így nem kell több éveket várni, és sokkal inkább játékos-közelit lesz az egész”. Ebben végül is van valami: annyi kiderült, hogy ismét nagyon mókás, a valóságtól teljesen elrugaszkodott kalandjaink lesznek. De hát ez az a valami, ami miatt jó volt az eredeti játék – reméljük most is a legjobbakat.

ZOMG!

„A LEGTELJESEBB MÉRTÉKŰ ALÁZAT A VÁSÁRLÓINK IRÁNT, EZ A FILOZÓFIÁNK”

Amikor az idei E3-ra készültünk, találkozásokat szerveztünk, utánamentünk a pletykáknak, mi lesz érdekes, és kivel lesz érdemes találkozni, az egyik nagy reménységnek tűnt a *Shadowrun* című játék. Az alapjául szolgáló szerepjáték talán a legnépszerűbb és a legkidolgozottabb „offline” játék a műfajban (természetesen szigorúan a D&D után, legalábbis ami a népszerűséget illeti), a rá alapuló, a műfajban belül igényesnek mondható regényeknek se szeri se száma, a technofantasy környezet pedig egy igazán hangulatos, fordulatos és pergős játékot ígért. Az első felhők akkor kezdtek gyülekezni az orcákon, amikor a kiállítás térképen észleltük, hogy az új csodát a „Games for Windows” szekcióban, bármiféle show vagy épített stand nélkül, egy darab gépen mutatják be, egy darab demonstrátorral. Amikor megközelítettük a cél objektumot, már gyanús volt, hogy nem kígyózik irdatlan sor (á la Nintendo). Még közelebb érve megnézhetjük, ahogy a tisztelt fejlesztő épp botok ellen tol valami *UT 99* pályát. Meg is kérdeztük, hogy merre találjuk a *Shadowrun*-t. Ja, hogy ez az... EZ?! Ja, akkor jó!... Megmutatná milyen a játék? Hát ilyen... Úgy értem a single player... Jaaa... az nincs. Hogyhogy? Hát mert szerintünk ez az ugrabugra lövölde (ezt már mi tennénk hozzá) sokkal jobban visszaadja az eredeti *Shadowrun* feelinget, mint valami bugyuta sztori sárkányokról, meg megavállalatokról, valami kit érdeklő nyomozás egy hatalmas cyberfantasy metropoliszban, fordulatok eseményekkel, pergő akcióval, megfejtelve egy csipetnyi kalózkodással a Cyberterben... Szóval nem, ez nem lenne *Shadowrun*, a *Shadowrun* kérem szépen az, amikor az *UT99*-ből kölcsönvett fegyverekkel gankeljük egymást a *Tomb Raider III*-ból kölcsönvett pályán, értelem és cél nélkül... A legszebb az volt az egészben, hogy a srác ezt tökéletes hideggyérrel, és olyan természetességgel adta elő, hogy valószínűleg a showt neki három hét agymosás és hiperintenzív színezeti szeminárium előzte meg. Mindenesetre máig sajnálom, hogy épp nem volt nálunk kamera, ugyanis Bad Sector arckifejezése, amit ennek hallatán megeresztett, egy örök élmény lenne mindenki számára... Végezetül álljon itt néhány idézet a hivatalos *Shadowrun* oldal fórumának vonatkozó topikjából.

- Szent Drága Úristen! Mi ez? Teleportálás?? Timeshift?? Mi a sz**, nincs is timeshift meg teleportálás a *Shadowrun*-ban! Már egy ideje játszik *SR3*-at és eszedezve kérdezem, mi a szent sz** ez? Hát inkább előveszem a régi *Sega* konzolom.

- Hát éppen azt reméltem, hogy szuper RPG/kalandjátékot kapunk, tele sárkányokkal, elfekkel, mágiával, Riggerekkel, ahol lesz tonna Cyberware meg Tech... Ehelyett mit kapunk? Még egy CTF? /ásít... Akárhogy legyen így már... nem érdekel...

SCARFACE

Szemetek!
Kinyírták Kenny-t!

MEGJELENÉS:
Q4 2006
GYORSLINK:
1103



A Scarface kapta a kiállítás egyik legnagyobb és leglátványosabb standját, amelyet talán úgy is aposztrófálhatnánk, mint egy „újgazdag álma”. Egy hatalmas, szándékosan giccses épületbelső láthattunk, a jól ismert „The World is Yours” szoborral a középpontban és az újságíróknak a kanyargó lépcsősorokon állva kellett a játékbeutatóhoz sorban állni. Itt a malagai bemutató óta újabb részleteket is láttam, ez pedig csak még inkább megerősítette bennem azt az érzést, hogy egy igaz, echte GTA-klónnal lesz dolgunk. Ez persze egyáltalán nem baj, sőt, jobban örülök neki, mintha nem igazán odaillő játékelemekkel próbálták volna dúsitani, meg különben is: egy bejáratott recepten minek változtatni? Ami viszont igazán feldobja majd a játékot, az hamisítatlan filmes hangulat, ami az E3-as bemutatóból még inkább áradt. Az E3-on néhány újabb jelenetet láthattunk: az egyikben például egy hanglemlezoltban vállalhattunk küldetéseket és molesztálhattuk az egyik bevetőt (nagyon mókás párbeszéd volt), majd a feladat végrehajtása után kissé brutálisan kellett meggyőznünk az egyik „tárgyalópartnerünket”, hogy jobb lesz, ha a jövőben is kooperál. Mind maga a játék, mind az új színész szinkronhangja révén Al Pacino tökéletesen „jelen van” a játékban. Aki szerette a GTA-t, és szereti a filmet, az szerintem a mennyekben érzi majd magát.

OTT VOLTAK MÉG...

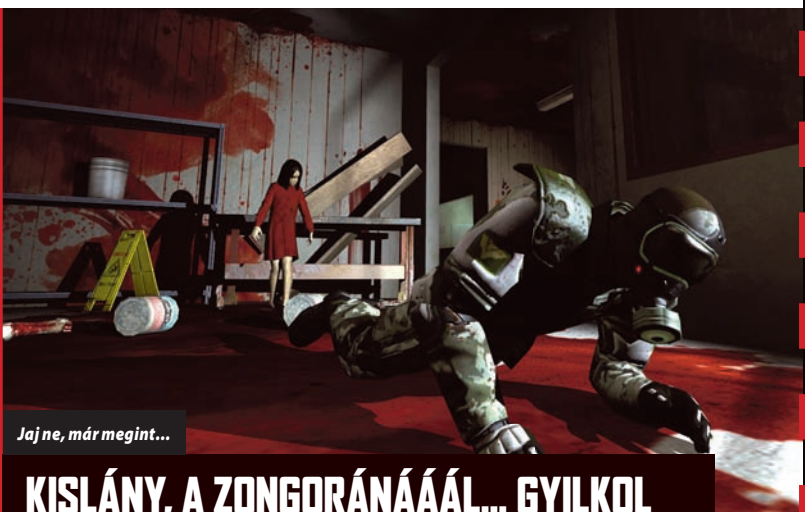
A következő játékok kint voltak a kiállításon, ám nem foglalkozunk velük nagyobb terjedelemben, mert vagy mostanában irtnak le róluk mindent (pl. *Command & Conquer: Tiberium Wars*), vagy a kiállításon sem derült ki érdemi újdonság róluk (*Prey*). Ettől függetlenül jönnek, és jónéhányuk aláznai is fog: figyeljete rájuk oda!



AGE OF CONAN

A Robert R. Howard univerzumára épülő MMO különösen ígéretesnek tűnt: 20-as szintig egyjátékos módban tanulgatjuk a rendszert, lovasharc, magas szinten hősoztályok (mint a hadvezér, aki tömegeket irányít majd a csatákban). A harcrendszerben szerepe lesz ügyességünknek is, a grafika pedig egyszerűen: véres. Várjuk!
Megjelenés: 2007. eleje





Jaj ne, már megint...

KISLÁNY, A ZONGORÁNÁÁÁL... GYILKOL

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

A történet folytatódik, alig 30 másodperccel az eredeti játék vége után! Kiegészítés lévén elmondhatjuk, hogy a grafika semmit sem változott: a textúrák sajnos még mindig néhol eléggé szegényesek, a tűz és a robbanások látványosak, de nem élethűek, és a kislánynak még mindig hosszú, fekete haja van ☹. Míg az eredeti játékban mi voltunk a félelmetes klón vezér, Paxton Fettle vadászai, úgy most mi leszünk a prédá. Az alap felállítás semmit sem változott: le kell gyilkolnunk az ellenfeleket, ismét nagyon látványos és pergő, bár még mindig elég rövid ideig tartó ütközetekben veszünk részt. Most is belefutunk majd természetfeletti eseményekbe, és persze a kis hölgy, Alma hangjától is újra meg újra kiráz majd a hideg. Ahogy az első rész idején, a történetből most sem voltak hajlandóak elárulni semmit, amivel végül is nincs semmi gond. Újdonság erejével bizonyosan nem hat majd a játék, a környezet, a karakterek, a fegyverek, egyszóval minden ismerős lesz. Az nekünk tetszett az eredeti játék, ebben sem csalódik majd, újoncnak azt mondjuk, kezdjük a legelején. A történet összefügg, a kiegészítés nem teljesen érthető, ha nem játszottunk az előddel.

Tudom, mi hiányzik ebből a játékból: az időállítás!



MEGJELENÉS:
2006 NEGYEDIK NEGYEDÉV
GYORSLINK:
1723



TOTAL WAR

MEDIEVAL 2

Pár hónapja már tüzetesebben beszámoltunk nektek a Medieval 2: Total War-ról. Amiket akkoriban tudtunk róla, már bőven elég lett volna ahhoz, hogy igazi bestseller legyen, ám a Creative Assembly nem elégszik meg egy jó játékkal, ők a legjobbat akarják elkészíteni. Azt már eddig is tudtuk, hogy a térképet kibővítették Amerikával, ám most fény derült a részletekre is. Az már biztos, hogy partra szállhatunk Braziliában, felfedezhetjük a Karibi szigeteket, megszállhatjuk Florida környékét, és Észak-Amerika déli részét. Ahhoz, hogy áthajózzunk az óceánon rengeteg aranyra lesz szükségünk, így az Aztékokkal és Inkákkal igazából csak a játék vége felé fogunk találkozni. Szóval mire ide eljutunk, az őslakosok tengernyi áradatának lemészárlása már nem fog igazi kihívást nyújtani, hiszen míg ők ijjaal lövöldöznek, mi már puskákkal és ágyúkkal vágunk vissza. A hercegnők mellett feltűnnek a kereskedők is, akik messzi földekre tudnak vándorolni, új nyersanyagforrásokat felkutatni. Ha a kufárunkat rárajuk az újonnan nyert forrásra, akkor azzal monopóliumot szerzünk neki arra a termékre. Sok kereskedővel akár gazdasági háborút is indíthatunk egy másik ország ellen, megfosztva őt bizonyos árucikkektől. A kereskedők mellett feltűnnek a Shogun Total Warból már ismert bérgyilkosok is, csak most éppen nem ninja képében. Segítséggükkel el tudjuk tenni láb alól a nem kívánt diplomatákat, papokat, hadvezéreket. Minden egyes gyilkosság elkövetésekor megvan rá az esélyünk, hogy üldözőből üldözött lesz, és meghal az orvgyilkosunk.

MEGJELENÉS:
2006 NOVEMBER
GYORSLINK:
1481



THE WITCHER

A lengyel CD Projekt sokak által várt RPG-jében Andrzej Sapkowski fantasy világában járunk: egyedi és részletesen kidolgozott harcrendszer és mély sztorival vár ránk, melyre döntéseink kihatással vannak (s erre néha csak többórnyi játék után derül majd fény!). A látvány nagyon pópoc, a játék maga pedig kiállításról kiállításra javult! Megjelenés: 2007. tavasz



WOW: BC

Kiderültek dolgok: az új szövés faj, a Draenei egy űrhajón érkezett az Outlandsról, az ő kérésükre indul be a Dark Portal megnyitása. A repülő mount egy Ethereal Dragon lesz, átlatszó fekete, repülni úgy lehet vele, mintha úsznánk. A kapunyitás egy serverwide quest lesz, körülbelül olyan hosszú időben, mint az AQ kapunyitás. Satöbbi... Megjelenés: 2006. vége



UNREAL TOURNAMENT 2007

MULTIPLAYER VILÁGURALOM

MEGJELENÉS:
2007 ELSŐ
NEGYEDÉV
GYORSLINK:
1362

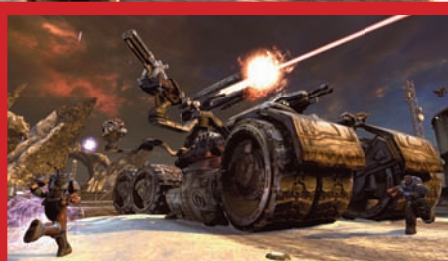


Az UT sorozat legújabb részét zárt ajtók mögött sikerült végül is meglesnünk: a grafikán túl nekünk legjobban a Warfare játékmód tetszett. Ez igazából egy küldetés központú mód, melyben a legfontosabb a csapatjáték. Egyszer megesik, hogy valamiféle tárgyat kell elvinnünk egy helyre, mellyel aktiválnunk kell egy bizonyos fegyvert, máskor meg kell védenünk egy teljes bázist. A lényeg igazából, hogy a két félnek mindig más a feladata, és nem lesz annyira monoton, mint viszonylag rövid idő után a CTF. Sokban hasonlít ez az Assault és Onslaught módokra, de azoknál tovább tart, több a kihívás. Az egyes csatákban maximálisan 32-en vehetünk részt. Egy igen szép kijelentést tett az Epic csapata: „birtokolni akarjuk a deathmatch világot” – vagyis láthatjuk, hogy annyira bíznak a multiplayer rész sikerében, hogy a legtöbb játékost el akarják ragadni a jelenleg még futó konkurensektől. Ez valóban óriási feladat, és igazából a kérdés nem az, hogy mennyien fognak vele játszani 1-2 hónapos távlatban. Sokkal fontosabb, hogy a játékosok benne akarnak-e maradni az UT univerzumban. A játék egyébként támogatja az AGEIA PhysX technológiát (részletes bemutató a hardver rovatban), mely lényegében abban nyilvánul meg, hogy egy-egy jármű felrobbanása sokkal látványosabb lesz.

Trendek

AZ UE3 TÜNDÖKLÉSE

Amit már korábban is tudtunk, azonban most tapasztaltunk meg döbbenetes valójában, hogy TÉNYLEG majdnem minden játék az Unreal Engine 3.0-at fogja használni. Ha egy fejlesztő nem említette meg, hogy saját motort használ (Crysis), vagy Source Engine-t, akkor az azért nem tette, mivel nyilvánvaló volt az UE 3.0 mozog a játék alatt. Mondjuk a bizalmat meg is érdemli, erre jó példa a Huxley volt, ahol megkértük a demonstrátorunkat, hogy szép-szép ez a renderelt animáció, de megnéznénk lassan a játékot is, mire ő közölte, hogy EZ a játék... Ahogy az engine bemutatójáról szóló cikkben is nyilatkozták a fejlesztők (2004. szeptemberében), szerintük a renderelt mozikat is ezzel az engine-el fogják készíteni. Ez akkor még order-né kamunak tűnt, azonban idén kellett rádöbbenünk, hogy Tim Sweeney tökéletesen igazat mondott: a nagyobb projektek még mindig renderprogramokat használnak az átvezetőkhöz, a kisebbek és középek viszont az UE3-at... és tényleg a kettő körülbelül ugyanúgy néz ki. Ennek köszönhetően a kiállításon térdig gázoltunk a vérprofi, szinte Blizzard vagy Square-Enix szintű animációkban. És ez jó. Grafikai téren a nagy áttörés emellett az Ageia chipben mutatkozik meg, erről ZeroCool ejt pár kerestlen szót itt-ott ebben a számban, úgyhogy csak annyit jegyeznénk meg, hogy tényleg brutálisan néznek ki vele a játékok (brutális gépigény mellett), és az NVIDIA egyik fejese sok ezer ember (köztük mi) előtt tette le a nagyesküt, hogy két év múlva minden új kártya tartalmazni fogja a chipet.



GameStar: Milyen igazán fontos dolgot emelnél ki a játékból?

Mark Rein: Véleményem szerint a legfontosabb, hogy nem csak és kizárólag új dolgok lesznek a játékban. A fejlesztés folyamán gyakorlatilag visszamentünk a legelső részig, és az első UT-tól kezdve összeszedtük és egybegyűrtük azokat a dolgokat, amelyek legjobban tetszettek a játékosoknak az évek folyamán.

GS: Alapvetően lesz valami különbség a PC-s és a PS3-as verzió között?

MR: Terveink szerint a grafikában nem túl sok különbséget lehet majd tenni. Célunk, hogy akármelyik platformon játszik a játékos, hasonló élményben legyen rész. A multiplayer lehetőségekről egyelőre nem tudok sokat mondani, mert még maga a Sony sem véglegesítette, hogy milyen lehetőségek lesznek.

GS: A prezentációban csak korábban is látott kézi fegyvereket láthattunk. Lesznek újak is?

MR: Nos, ezt egyelőre nem döntöttük el. A jelenlegi felhozatal teljesen hozzáértő az UT játékmenethez, így nem feltétlenül indokolt újak készítése. Egyelőre a pályákra, és a játékmódokra koncentrálunk, aztán, ha marad időnk, lehet, hogy lesz új kézfegyver is.

COMPANY OF HEROES

A Relic a Homeworlddel robbant be a köztudatba, és ott is maradt. Legújabb II. VH-s RTS-e a lerágott csont ellenére igen izgalmas: elképesztő grafika, mozifeeling, csapatszinten gondolkodó MI, és rombolható környezet! Ez utóbbi végeláthatatlan taktikai lehetőségeket rejt: minden ledöntött épület vagy kráter új fedezék is egyben! Megjelenés: 2006. ősz



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Az Activision csapatos FPS-éről túl sok újdonság nem derült ki, ám kipróbáltuk, és nagyot szólt! A harcok összetett feladatok köré összpontosulnak, a nemrégiben nyilvánosságra hozott karakterosztályok mindegyikének megvan a szerepe az előrelépésben, ami ráadásul igen komoly csapatmunkát is igényel! Top cím lesz 2006-ban! Megjelenés: 2006. ősz





Már a Megye sem a régi...

A Turbine-Codemasters páros könyvadaptációja sokunk fantáziáját izgatja, úgyhogy amint rátaláltunk a standjukra, elrágáltunk egy fejlesztőt, hogy ugyan, mutassa már meg, miről is lesz itt szó pontosan, kéremszépén. A játék legjellegzetesebb vonása, hogy a tradicionális MMO játékközpontú nagyon erősen vegyítik sztori elemekkel. A küldetések egymásba folynak, szétágaznak, visszautalnak, és néha-néha keresztetik a kilencek útját is - bár azt csak vigyázza, nehogy megsérüljön a mindenki által jól ismert Tolkien-mese. Ha karakterünk például Bree környékéről indul, a kezdőküldetéseként funkcionáló város környéki tisztogatások alkalmával összeve-rődhet egy időre Aragornnal is (aki ezidőtájt a környéken kószált, s később ugye találkozott is Frodóékkal a Pouncing Ponyban), de ha később vetődünk erre, már nem lesz itt, hisz a Gyűrűt kísérgeti épp valahol. Mindig ott sertepertélünk tehát a sztori környékén, aztán karakterünk eljut Völgyzugoly tájékára, ahol a sztori szerint a Gyűrű Szövetsége eltöltött pár napot Elrondéknál indulás előtt, amíg megtisztították számukra az utat. A legtöbb quest ehhez a tisztogatáshoz kapcsolódik majd, megspékelve egy a Turbine által hozzáadott sztoriszállal: a gyűrűléderec fejét, a Boszorkánykirály Angmart megidéztek a világra, és a befolyása alá hajtott lényekkel egyetemben errefelé garázdálkodik mostanában. A Turbine nemrég megjelent D&D adaptációjával ellentétben a LotR Online sokkal inkább lesz konvencionális MMO, csapatozással, guildekkel, foglalkozásokkal. Mivel a játék jellegéből adódóan „utazós”, sok ehhez kapcsolódó kényelmi szolgáltatást kapunk: gyakoriak lesznek a pihenőül szolgáló kisvárosok, vagy rangerek által védett táborhelyek, ahol eladhatjuk a zsákmányt és vehetünk nyilvesszőket, miegymást.

Lesz „gyorsutazás” funkció is, azon helyek között, melyeket korábban már felfedeztünk.5 A normál szintlépés mellett speciális rangokat is kapunk a játék során, melyek korábbi cselekedeteinkhez kötődnek (ha sok orkot ölünk le, „Orkölök” leszünk). Az ilyen rangokkal speciális képességek is járnak. Négy választható faj, hét karakterosztály, kilenc kézművesfoglalkozás (három specializáló-dási iránnyal), plusz az egyedi rangok hivatottak a kellő változatosságot megteremteni a játékban. Továbbra is nagyon kíváncsiak vagyunk rá, a Turbine ugyanis nem kis dologra vállalkozott egy „sztorive-zérelt” MMO megteremtésével. A béta nyáron indul, a játék az év végére kerül a boltok polcaira.

MEGJELENÉS:
2006 VÉGE
GYORSLINK:
683

ZOMG!

TURISTACSALOGATÓ LÁTVÁNYOSSÁG

Ugyan a Bethesda standjának nem kívántunk túl sok időt szentelni, mivel a Pirates of the Caribbean című film első (!) részének adaptációja nem hozott lázba minket, a Star Trek Legacy már a sajtóközlemény alapján sem ígért túl sok jót, az Oblivionhoz pedig még egy kiegészítőt sem jelentettek be, de aztán megláttunk valamit. Ez pedig egy Fallout 3 plakát volt az „invited guests only” stand oldalán. Nos, Bad Sector legendás rábeszélőképességét latba vetve azonnal megrohmoztuk a recepciót, és sajtóigazolványunkat lobogtatva sikerült helyet szereznünk a zártkörű bemutató, annak ellenére, hogy nem egyeztetünk előzetesen időpontot. A meglepetés akkor ért minket, amikor belépve egy árva darab Fallout 3 nem futott egyetlen gépen sem. Amikor megkérdeztük egy arra lézengő fejlesztőt, hogy hát hogyhogy, és hogy mi nagyon, és pár szót csak, annyit válaszolt: „Ja, a Bethesda-é a név, igen... Biztos lesz, valamikor... Ja, a plakát? Tavalay is kint volt... Jól néz ki, ja...” Nyádl! De legalább a szendvicsük finom volt...

MINDENKI KÖZÉPFÜLDÉRE!

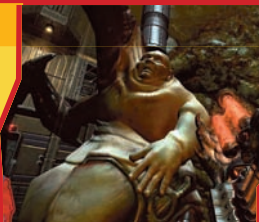
LOTR ONLINE SHADOW OF ANGMAR

Rögtön jövők



PREY

A Preyről már mindent leírtunk, amit lehetett: indiánok, idegen űrhajó, portáltechnológia, szellemforma és arcátlan játszódás a gravitációval. A kiállításon viszont meglepetten láttuk, hogy a játék szinte teljesen kész, és a nyári megjelenés mondhatni 100%-os! Persze egy 3D Realms játéknál mindig óvatos az ember...
Megjelenés: 2006. július



TITAN QUEST

Az Iron Lore pörgős és gyönyörű akció-RPG-jében ókori környezetben hentelehetünk mitikus lényeket. Flexibilis és nyitott karakterfejlesztés, több ezer tárgy, kidolgozott keretsztori. A látvány már korábban is elképesztő volt, az E3-on pedig megnéztük az új ázsiai helyszíneket is. Az óregecske Dio2 lecserélésére tökéletes lesz!
Megjelenés: 2006. június



MEGJELENÉS:
2006
OKTÓBER
GYORSLINK:
1275



Pinky Demon rövid átképzés után itt folytatta pályafutását

HELLGATE LONDON

Ender megállapítása szerint az idei E3-on szinte mindegyik játék trailerjében kb. azt láthattuk, hogy egy böhöm nagy karddal nyársaltak fel egy betegesen kinéző, óriási démont, és ez a Hellgate: Londont is jellemezte.

A hatalmas kivétlően látható mozi egyszerre volt döbbenetesen hangulatos és durva is: különösen az a rész, ahol a hörgő, szörcsögő monstre főördög megragad egy féldémon nőt, és kiharapja a melléből a szívét. Az új trailer mellett a kiállításon volt először játszható karakter a templomos (egyfajta high-tech szent harcos) és a cabalist (fekete mágiában járatos mágus) is. Amikor kipróbáltam a játékot, érződött rajta, hogy igazi PC-s cím lesz, az irányítás ugyanis sokkal inkább „kézre esett”, mint a konzolkonverzióknál: a szokásos WASD mellett a jobb, illetve bal gombbal tudtuk a jobb és bal kézben lévő fegyvereket használni. Úgy tűnik, a készítő az FPS játékmenet helyett kicsit a TPS felé tolták el a játékot, bár a dolgok jelenlegi állása szerint mind a kétféle nézet szerepel majd benne. TPS-ben viszont nyilván „diablósbab” lesz az egész. A kiállításon látható pályán a londoni utcákon és a metróban nyomulhattunk, amely a démonok inváziójától teljesen romokban hevert: mindenhol lángnyelvek, füstfelhők, mocsok, törmelék – egyszóval igazi poszt-apokaliptikus látványban volt részünk. Újdonságnak számít, „hellriftekkel” is találkozunk a kiállításon kipróbálható demóban: ezek egyfajta portálok, amelyek a Pokolba vezetnek. Itt igen szűkös az oxigénellátás: ha túl sokáig szöszmötölünk egy küldetéssel, akkor karakterünk egész egyszerűen megfullad és a recall varázslattal sem tudja a legközelebb városba teleportálni magát. Bár a GS team legtöbb tagja kicsit szkeptikus a Hellgate-tel kapcsolatban, nekem (Bad Sector) egyre jobban bejövös a játék. Hogy kinek lesz igaza, azt 2006 októberében megtudhatjuk...



WARHAMMER MARK OF CHAOS

MEGJELENÉS:
2006 Q4
GYORSLINK:
1356



Úgy látszik, a készítők is látták a Hullajó című filmet...

Nem tudom, ki hogy van vele, de – bár nem vagyok hardcore Warhammer fan – de anno hatalmas kedvencem volt a Warhammer: Dark Omen, ezért az E3 előtt is kíváncsian vártam, hogy kipróbálhassam a Mark of Chaos-t. Annál is inkább érdekelt a téma, hiszen a játékot kis hazánk egy remek csapata, az Armies of Exigo-val elhíresült Black Hole Games készítette. Bár az Exigo sajnos (leginkább az Electronic Arts szándékosan rossz marketingje miatt) hamar eltűnt a süllyesztőben, a Black Hole szerencsére nem csüggedt és leszakítva a Warhammer licencet, egy újabb RTS készítésén fáradozott. Az E3-on bemutatott demóban egy igazi várostromban kellett részt vennünk a védők, a Káosz lények oldaláról. A csapatok mozgatása, a csata előtti elhelyezés, a formációk megadása engem sokban emlékeztet hön szerett Dark Omenemre, de természetesen egy teljesen új motorról van szó, amelyet a Black Hole fejlesztett ki. Itt is kapunk hősokeket: ezúttal egy démon herceggel és egy káosz varázslóval irányíthattuk seregeinket. A hősokeket a skill tree rendszeren keresztül fejleszthetjük: ahogy hőseink fejlődnek, szintenként választhatunk, hogy a harci, a párba-j-béli (más, ellenséges hősökkel szemben) vagy irányítási képességeinket fejlesszük inkább. Nagyon tetszett a demóban, hogy a csapatokat a sokféle formációkon keresztül tényleg úgy irányíthatjuk, mint egy igazi taktikai csatamezőn, viszont maga a játék így első blikkre kicsit száraznak és uncinak tűnt, reméljük a végső verziót valami jó kis átvezető sztori és érdekes harctéri események dobják fel.



RISE AND FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

A tavaly debütált RTS a 2005-ös E3-on „hangosabb” volt, mint idén. Pedig a megjelenéshez közeledvén még mindig ígéretes az anyag: az ókori világ négy legnagyobb birodalmának seregeit irányíthatjuk, sőt, ismert hőökként mi magunk is beszálhatunk a harcokba. A csaták grandiózusak – főleg földközélsől! Megjelenés: 2006. június



CHROME 2

A Techland üdvöskéje egy futurisztikus FPS, sok-sok fegyverrel, implantokkal, járművekkel, melyek közül egyik-másik akkora, mint egy kisebb város. Láttunk egy óriási lépegetőt, mely valós időben rombolta környezetét – impresszív volt. Ha nem esik az első rész hibájába – sokat akar a szarká... – egész jó kis stuff lehet! Megjelenés: TBA



GARRIOT ÖREGSZIK...

TABULA RASA

Amikor Enderrel megláttuk a *Tabula Rasat*, amelyet egy nagyon lelkes Richard Garriot mutatott be nekünk, nehezen tudtuk eldönteni, hogy most sírjunk-e, vagy röhögünk. Pedig rengeteg jó elképzelést is tartalmaz a játék. Az egyik legjobb ötlet, hogy bármilyen irányba fejlesztheted a karakteredet és ha eléred a maximális szintet, akkor nem kell az egészet előlről kezdeni, hanem egyfajta „klónt” gyárthatsz belőle, akit aztán másfelé is fejleszthetsz. Magát a játékot viszont így első látásra a legjobban egyetlenegy szóval lehetne jellemezni: dögunalmas. Valamilyen sci-fi shooterrel van dolgunk, ahol egy hatalmas csatatéren leléni minden rovat, aki él és repül (á la *Starship Troopers*). Ez így izgalmasan is hangzik, a gond csak az, hogy a játék vizuális világa valahogy annyira szegényes és semmitmondó, a játék pedig a bemutató alapján tényleg csak a szüntelen lövöldözésről szól, még akkor is, ha valójában nem a célzó képességünk és a reflexeink számítanak, hanem egy halom statisztika. Mégis, akkor mi ebben az MMORPG?! A kérdés költői, a válasz sajnos teljesen prózai: szerintünk semmi.



MEGJELENÉS:
2006 04
GYORSLINK:
751

Hát, ez a hajó már elment...



Tequila felügyelő lefűleli a fehér Adihás frottírozokni-maffiát

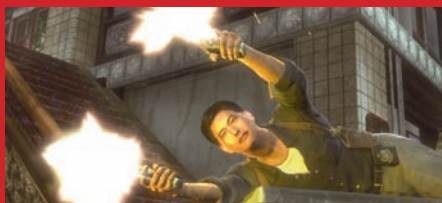


TÁNCOLNI, GÉPPUSKASZÓRA STRANGLEHOLD

MEGJELENÉS:
2006 04
GYORSLINK:
1511



Szemét dísznók!



Max Payne rajongók, eljött a ti időtök... Az a rendező, akinek filmjeiből oly sok elemet vettek át a *Max Payne* két részében és a hozzá hasonló stuffokban, megunta, hogy folyton róla kop-pint mindenki, inkább úgy döntött, hogy az ő nevével ellátott akciójátékot is készít. John Woo-ról van szó, aki kedvec sztárjával Chow-Yun Fattal, illetve annak digitális másával „forgatja” a *Stranglehold*-ot. Az Unreal 3 motorral készített TPS fényévekre van attól, hogy pusztán egy *Max Payne* klón legyen! Felejtsd el a *Dead to Rights* két részét és a hozzá hasonló bornirt *Max Payne* klónokat: a *Stranglehold* technikailag messze üt mindent, amit eddig TPS-ben láttál! Erről saját szemünkkel győződhettünk meg az E3 egyik különálló kis bemutatótermében. Ott kezdődik, hogy a főszereplő Tequila felügyelő (már a fickó neve is milyen szimpatikus...) nem csak „kicsit hasonlít” Chow-Yun Fatre, vagy esetleg gyatra az animációja, mint ahogy azt más mozi adaptációban megszokhattuk, hanem tökéletes mása a sztárnak, és elképesztően reálisan mozog és tökéletesen vissza-

adja a filmekben látható leglátványosabb akciójeleneteket. A bemutatón egy olyan jelenetet láthattunk, ahol Tequila egy kocsmában mindent és mindenkit tényleg *atomjaira* lőtt szét. Az eszeveszettül pörgős akció közepette keresek kocscikon hasalva gurult végig, asztalokra az oldalán csúszott fel, lépcsőkorlátokon szánkázott le, guggolva csápolp pisztolyokkal a kezével, a levegőben repült – egyszóval egy igazi, hamisítatlan John Woo filmet láthattunk, csak játék formában. Közben pedig persze gyakran láthatunk bullet time-ot, de felejtsd el a *Max Payne*-t, meg az összes többi Matrix-utánzat effektet: itt a látvány tényleg tökéletesen moziyszerű. Akármit is gondoltok John Woo munkásságáról (én egyébként nem is rajongok érte annyira) ez a játék iszonyatosan büntetni fog. Lássatok majd zümtüchel. :)

C&C: TIBERIUM WARS

Előző havi címlaptémánkat zárt ajtók mögött mutatta be az EA. Kellő számú újítás, up-to-date látvány, polirozott játékmenet, ám az igazi vonzerőt a C&C univerzum sztorijának végkifejlete jelenti! Stratégiai szempontból láttunk erősebb címeket is, ám a hype-ot tekintve semmi nem veheti fel vele a versenyt! Várjuk mi is. Megjelenés: TBA



JADE EMPIRES

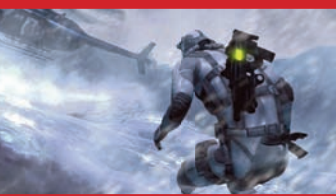
Vége-valahára PC-re is kihozzák a Bioware eddig csak Xboxon játszható *Jade Empire*-jét! A játék képzelt középkori távol-keleten játszódik, igényes, többfelé ágazó komplex sztorival és nagyon jól eltalált, akció és RPG elemeket vegyítő játékmennettel dicsekedhet. Reméljük PC-n is méltó lesz a Bioware hírnevéhez! Megjelenés: TBA



MEGJELENÉS:
SEPTEMBER
26
GYORSLINK:
1352



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT



**A szappant!
Mondom
vedd föl!**

A *Double Agent*ből sajnos csak az Xbox 360-os verziót láthattunk kint a kiállításon, de – ismerve a gép képességeit – ez nagyjából tükrözte a PC-s játékot. Hogy a *Double Agent* mennyire irgalmatlanul jól néz ki, azt most láthattuk igazán. A Ubisoft standján ezúttal a kinsashai pályát mutatták be, ahol Samnek egy éppen zajló háborús konfliktus közepeén kellett keresztülygeskednie magát, hogy elintézzен egy terroristavezért. A játék új feature-jét itt is több jeleneten keresztül láthattuk: például minden egyes elkapott és kikérdezett örnél eldönthettük, hogy eltörjük-e a nyakát, vagy elengedjük, sőt, még a célpontnak is megkímélhettük az életét – cselekedeteinknek természetesen befolyása van a játék alakulására és végére is. A célponthoz vezető útvonalon háborús kalandfilmekre jellemző trükköket kellett alkalmaznunk. Mindjárt az elején egy teherautó alá kellett bekúsznunk és az aljára felkapaszkodnunk, a terror arcok így tudtukon kívül beszállítottak a táborba. Ugyanakkor választhatunk akár teljesen más útvonalat is – a legújabb résznek ugyanis az a lényege, hogy a rendkívül sokféle lehetőséget és utánpótlást kapunk a feladatok végrehajtására. Küldetéseinket gyakran egyébe, teljesen váratlan események is befolyásolják: a kinsashai háborús konfliktus közepeén például egy katonai különítmény túsokat vэгzett ki egymás után és rajtuk állt, hogy megmentjük-e őket, vagy inkább észrevétlenül (de érzéketlenül) továbblopakodunk. Természetesen még az ilyen apró történések is megváltoztathatják a játék befejezését. Végül, amikor elértük a parancsnokot, akár azt is választhattuk, hogy nem öljük meg, ezzel nem a szokásos „Mission failed” felirat jött be, hanem egyszerűen ezzel is csak választottunk és egy másféle befejezéshez jutottunk. A másik bemutatott pálya az antarktisi volt, ahol fehér bűváruhában tudtunk egy helyen a befagyott óceán jégpáncélja alá úszni. A páncélt megkocogtatva odacsaltuk az arra őrjárató terroristát, hogy a jégréteget berobbantva lerántsuk magunk mellé a vízbe és késünkkel gyomronddőve elintézzük. Miután végeztünk, elegánsan kimászhatunk a vízből, hiszen a jégréteget majd szépen ismét befagy, a hősés pedig betemeti a fickó holtteste feletti részt... Samnek minden egyes küldetésén másfajta ruhája lesz, a kinsashain például laza katonai inge és egy elegáns napszemcsije, amit ugyanazzal mozdulattal tud fel-, illetve lecsapni, mint a jól ismert zöld katonai éjjellátó szemüvegét.



**Hát ez mi
ez már ez?**



**És ezt így
hogy?**

MEGJELENÉS:
2006 JÚLIUS 11
GYORSLINK:
775

AZ IGAZI HÍROK, SAJÁT HÁZAT ÉPÍTENEK... VANGUARD SAGA OF HEROES

Ritka esemény, ha egy játékfejlesztő cég otthagyja a Microsoftot, de most pontosan ez történt: a *Vanguard: Saga of Heroes* fejlesztője dobott egy búcsúcsókot a Windows kiadójának, aztán kalap-kabát otthagyta a céget Sony-ért. Maga a *Vanguard* amúgy egy nagyon ígéretesnek tűnő hagyományos, fantasy témájú MMORPG. A fejlesztők készítették az *Everquest* sorozatot is és a *Vanguardot* tulajdonképpen az *EQ* spirituális folytatásának is tekintik. A játék világa Tolkienet idézi: a szokásos elfek, törpék, félszerzetek és lovakok harcolnak koboldok gonosz varázslók és csontvázharcosok ellen. A *WoW*-hoz hasonlóan a *Vanguard*-ban is szinthez kötődően szerezhetünk hátastr magunknak: itt a limit a 10-es szint. A hátastron kívül saját hajónk is lehet, méghozzá ha megtanuljuk a gyártását, akkor mi magunk faraghatjuk ki magunknak saját hajónkat, de ha nincs hozzá affinitásunk, akkor persze utazhatunk BKV hajókkal is. A készítő nagy hangsúlyt fektetnek a szakmák kidolgozására, amely állítólag sokkal komplexebb lesz, mint a *WoW*-ban. A hajókészítés mellett például még saját házunkat is mi magunk tervezhetjük és építhetjük meg – feltéve, ha van hozzá elég dellánk. A házak minőségében is óriási különbségek lesznek: a szegényebb playerek valószínűleg örülnek, ha egyszerű vityillókat tudnak faragni, a dúsgazdagok viszont igazi palotákat építhetnek. A bejárható világ hatalmas lesz, ugyanakkor teljes töltögetés-mentes. Aki akar, az csakúgy, mint a *WoW*-ban, játékostársát is megtámadhatja, és a *WoW*-hoz hasonlóan itt is lesznek külön PVP és PVE szerverek. Kíváncsian várjuk, vajon a *WoW*-örüléte felül tudja-e majd múlni...



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

A 101-eseket sosem hagyják békén: Bakerrel most a II világháború legnagyobb ejtőernyős offenzívájába csöppenünk. Továbbra is taktikai-csapatos az irányvonal, a grafikát az Unreal Engine 3 hozza, az új ficsórok pedig még a sokat látott Uhu is lehengerelték az előző számban. A MoH-CoD-BiA versenyfutásban jelen pillanatban ő tűnik nyerőnek!
Megjelenés: 2007 eleje



MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Bár minden küldetésünk interaktív ejtőernyőzéssel indul, végre nem Normandiában, hanem Szicíliában kezdünk, és a 101-esek helyett a 82-esekkel vagyunk, az új MoH rész egyelőre nem tűnt annyira meggyőzőnek, mint például a *Hell's Highway*. Persze a játék ettől még aláz, és a sorrend is változhat még: az EA-t nem kell félteni.
Megjelenés: 2007 eleje





A SHOW KÉPEKBEN



MEGJELENÉS:
2007 MÁRCIUS
GYORSLINK:
1740



Szóval TE gankeltesd a level 10-es gnómokat!

„ADAGOMAT, HEJJ,
HA EGYSZER BEVESZEM...”

HAZE

Amint új reménysek után fürkésztünk a kiállításon, a Ubisoft standján kigyózó sorra lettünk figyelmesek, amely egy „Haze” feliratú ajtóban végződött. Gyors informálódás után kiderült, hogy a játék a Free Radical legújabb alkotása, ami nekünk, PC-seknek nem nagy szó, hisz mi legfeljebb a *Second Sight* című harmatos próbálkozás kapcsán ismerhetjük őket, de a sorban nem is PC-sek álltak. Ez a fejlesztőcsapat jegyzi ugyanis a *Timesplitters* sorozatot, a valaha volt legjobb FPS licenkek egyikét, egy igazi kultjátékot - konzolon.

A Haze egy teljesen új projekt, és mint ilyen, ki is üt a tömegeből. Kicsit társadalomkritika, kicsit szarkasztikus figyelmeztetés egy nem túl biztató lehetséges jövőképpel kapcsolatban. Első ránézésre egyszerű sci-fi FPS modern fegyverekkel, felturbózott szuperkatonákkal, harmadik világbeli villongásokkal. Második ránézésre bekavar néhány dolog. 2025-ben ugyanis a katonai konfliktusok kezelését

többé nem az olyan szervezetek végzik, mint a NATO vagy az ENSZ, hanem egy magáncég, a Mantel Global Industries. A felszinen minden szép és jól működik: ha dél-amerikában, vagy a távolkeleten egy helyi kiskirály villongani kezd, netán újabb arab államról derül ki, hogy tésztagyáiraiban uránt dúsít, akkor a nemzetközösség csak füttyent egyet, és a Mantel már küldi is rettegett elithadseregét technikástul,

utánpótlásostul, majd a konfliktus elsíntása után benyújtja a számlát költségeiről - persze saját profitjával megfejelve. Mindemellett a magasabb jóért küzdő, világbékét biztosító karitatív szervezet imidzsét harsogja a propagandagépezet, ami azért fontos, mert a Mantel elithadseregének bérbeadása, és fegyvergyártás mellett az élet számos hétköznapi területén is érdekelt: gyógyszerket gyárt, autókat és repülőgépeket tervez, elektronikai és hálózati eszközöket fejleszt, tehát fogyasztási cikkekkel az egyszeri

háztartások mindennapjaiban is jelen van. Kijeljesedett tehát a cyberpunk alapvetése, mely szerint a világot megavállalatok irányítják, a demokrácia eszméjén nyugvó társadalmi rend csak látszat, a nép által választott vezetők bábok, az embereket rózsaszín ködfelhővel látszatboldogságban tartó tömegmédiá pedig egyetlen egy célt szolgál színes reklámjaival és valóságsóival: a konzorciumok hatalmának fenntartását és megszilárdítását. Szép új világ!

TE IS HŐS AKARSZ LENNI? CSATLAKOZZI!

A katonákat propagandista reklámfilmekkel toborozzák, és „ártalmatlan” vegyi anyagokkal tartják fizikailag és mentálisan is jó kondícióban. Főhősünk, Jake Carpenter, újoncként még hisz a jó győzelmében, a bajtársiasságban. A seregben azonban szembesül a NECTAR-ral, ami a Mantel egy bármely útszéli gyógyszer-tárban kapható készítménye, és a reklámok szerint mindenkit felfrissít, energiával lát el egész napra, mindenféle mellékhatások nélkül (kérdezze meg kezelőorvosát, gyógyszerészét, ők is ezt fogják mondani). Mindenesetre a hadseregben a katonák adminisztrált keretek között kapnak dúsított adagot minden nap, szuper reflexeiket, erejüket, és gyorsaságukat fenntartandó. Hogy haladunk a sztoriban, és kezdünk a belátni dolgok mögé, kiderülnek csúnya dolgok. A zártkörű prezentációt tartó ubisoftos kollégák a gyanú felkeltését nagyon frappánsan oldották meg: egyikük a Mantel



A turizmus fellendítésére a polgármester átfogó szűnyögírtási programot hirdetett

FREE RADICAL



A kollégám teljesen el van mosva

Az angliai Nottinghamben rezidáló stúdiót 1999-ben alapította öt volt Rare-es fejlesztő Steven Ellis és David Doak vezetésével, akik régi cégüket - elmondásuk szerint - a kreativitás korlátozása okán hagyták ott. A Playstation 2 2000-es debütálásakor már szerződésük volt a Sonyval/Eidos-szal a Timesplitters-re, mely a nyugati szaksajtó szerint akkoriban az egyetlen olyan cím volt, mely megvásárlásra érdemesé tette a játékgépet. A 2002-ben piacra dobott második rész még zajosabb sikert hozott nekik, nem úgy a két évvel később kiadott, PC-re is megjelent Second Sight. Mint minden sikercsapatnál, útjaik

törvénytörően keresztződtek az EA-val, 2005-ben a világ legnagyobb kiadója állt az időutazgató FPS harmadik része mögé: a Timesplitters Future Perfect szintén sikercímnek számított konzolon. A stúdió eddigi négy játékaival számos díjat és elismerést bezsebelt, 2001-ben Év Fejlesztője, 2003-ban az Év Független Fejlesztője díjat kapták különböző szakmai szervezetektől, s az évek során jónéhány BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) jelölés is a falra kerülhetett. Játékaikat eddig több mint négymillió példányban adták el világszerte.

előadójának öltözve méltatta a cég múltévi profitját, bemutatta új termékeit, és a katonai divízió „világmegváltó” tevékenységét is. Utóbbit egy élő kapcsolással oldotta meg, mely során az egyik dél-amerikai dzsungelben harcoló katoná siskakkameráján keresztül követhettük figyelemmel a lázadó alakulatok eliminálását. A bibi csak az volt, amikor a lázadók egyike megadva magát, felemelt kézzel előbotorkált, a manteles katonák brutális kegyetlenséggel kivégezték, figyelmen kívül hagyva minden morális és vonatkozó hadviselési szabályt. A fejlesztő kapkodva „szakította meg” a kapcsolatot a helyszíni kamerával, és jópofa hitelességgel játszotta el a manteles demonstrátor

» AHOGY HALADUNK A SZTORIBAN, ÉS KEZDÜNK A BELÁTNÍ DOLGOK MÖGÉ, KIDERÜLNEK CSÚNYA DOLGOK «

kényszeredett mosolyát, leplezni próbált zavarodottságát a sístergő képernyő előtt. Lényeg a lényeg, ez a NECTAR nem teljesen az, aminek mondják, mint ahogy a Mantelnek sem egyetlen célja a világbéke. Világszintű összeesküvés van itt kérem a háttérben, melyet a játékban akarunk ellenére szolgálni fogunk - egy bizonyos pontig. A küldetések egyébként manteles katonaként még csapatalapúak lesznek, erre engedett következtetni legalábbis a demonstráció. A rendszer első ránézésre a Republic Commandóéhoz hasonlít leginkább, csapatársaink elhelyezkedését az ott látottakra emlékeztető nyílak jelzik a képernyőnkön. Hogy a sztoriban haladva később ez hogyan változik majd, még nem tudni.

GÉP LEGYEN A TALPÁN...

A Haze alatt dübörgő technika nagyon durva, a grafika elképesztő, vibráló és élő színek mindenfelé, a fényeffektek pedig még a teljes E3-as felhozatal megszemlélése után is hihetetlennek tűntek. Mélységében és kontrasztjában is letaglózó a látvány: árnyékban állva a dzsungel levelei között átszűrődő napfény teljesen valóságghú, és oly hitelesen vakító, ha kiérünk egy tisztásra, hogy szinte érezni a perzselését. Feltűnt továbbá, hogy minden kissé mosottas, álomszerű szűrőn keresztül látszik: hogy ez a grafikai motor egyszerű sajátossága csupán, vagy köze van a játék sztorijához, netán magához a NECTAR-hoz, majd kiderül.

A grafikának persze megvan az ára: ha erősödött az akció és relatíve nagy számban kerültek dolgok a látótérbe, a demonstráló gépen már érezhetően visszaesett

a sebesség. Nyilván sok optimalizálás van még hátra, de ha ezen nem sikerül javítani, a tömeges csatajelenetekről lemondhatunk. Mondjuk még mindig ott lesz az erőteljes és ötletes sztorivonal, a büntetés grafika, ígéri a járművezetést, a hipersuper MI-t és fizikát, lesz sokrétű multi óvatossággal egyensúlyozott oldalakkal és co-op móddal, na és persze ott van az a fránya mögöttes mondanivaló, a játékot átszövő fanyar humor és morális - ami manapság annyira hiányzik a piacról. Mindenképp érdemes tehát odafigyelni a Haze-re, 2007 egyik nagy ígérete lesz.



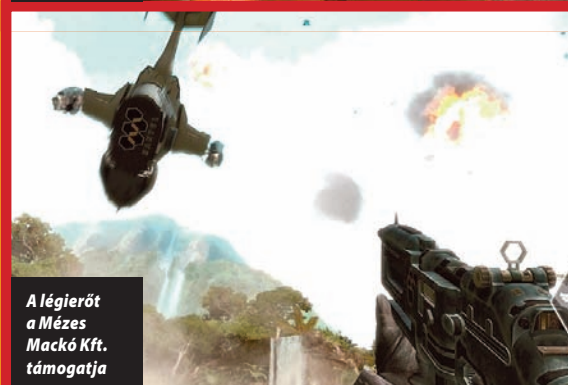
Fecő megpróbálta a helyből tigrisbukfencet. A terroristák segítségével sikerült.



A harc szüneteiben géppityvönkon Pongot tolhatunk



Doom 3... de jó is volt...



A légiérőt a Mézes Mackó Kft. támogatja

SUPREME COMMANDER 3

A NEXT-GEN RTS

MEGJELENÉS:
2006 JÚLIUS 11
GYORSLINK:
1386



Amikor először hallottunk erről a játékról, nem hittünk a szemünknek. Most, hogy futás közben is láthatuk a kiállításon, az állunk is leesett, és azóta sem találjuk sehol. Egyszer már beszámoltunk nektek a Supreme Commanderről, és amit akkoriban még csak ígérgettek, mára már be is mutattak. Tényleg rengeteg egységet lehet irányítani, nagyon nagy a ki és be zoomolhatóság, valóban nagyot szól a nukli, és a pályákról is tudjuk már, hogy akár 64 000 négyzetkilométeresek is lehetnek. A kiállításon további két forradalmi újítást mutattak be, hogy ne keljen önmagunkat ismételnünk miközben mennyei magasságokba magasztaljuk őket. Első és legfontosabb újítás, hogy a játék támogatja a kétmonitoros rendszereket. A kijelzők teljesen függetlenül működnek egymástól, akár csak a Windows asztalon. Ezért megtehetjük azt, hogy az egyik monitoron közelről irányítjuk a csatát, addig a másikon a globális parancsokat osztogatjuk egységeinknek. Igaz, így a mutlis játékok folyamán előnybe kerülnek azok, akik két képernyőn játszanak, szóval mindenkinek van egy éve, hogy beszeressen egy másodlagos monitort ehhez a játékhoz. A másik új ficsór, hogy a játék UI-ját meg tudjuk változtatni. A jól megszokott alsó irányítópanelt át tudjuk pakolni, mondjuk a képernyő jobb oldalára, így széles képernyőn sokkal többet fogunk látni. A fejlesztők még ennél is tovább mentek, és nemcsak pályaszerkesztőt, hanem UI készítő kiadását is tervezik. Így akár csak a WoW esetében, itt is leprogramozhatjuk, elkészíthetjük a saját kinézetű egyedi funkciógombokkal ellátott menünket.



A BKV új buszain forradalmi módszerrel oldották meg a légkondicionálást

A természet lágy ölén ölén

Trendek

BOLTBAN JÁTÉKOT? UGYAN MÁR...

Úgy látszik, a Valve is a piac egyik iránymutatójává válik, bár nem feltétlenül a játékaik által. A már jópár éve működtetett, minden nehézség és jó pár gyermekbetegség ellenére életben tartott Steam rendszer ugyanis meghozza lassan gyümölcsét, legalábbis olyan szempontból, hogy mindenki őket másolja. Úgy tűnik, az „episodic content” nevű találmány megragadta a kiadók fantáziáját: nem véletlenül, ugyanis így egy játékért akár 200 dodót is le lehet gombolni, különösebb terjesztési és forgalmazási költség nélkül. Ezért ha kell, ha nem, boldog boldogtalan jelenti be erre épülő játékaikat. A kiadók szerint ez a játékosoknak is jó, hiszen filmszerűbb, kidolgozottabb alkotások születnek majd, illetve nem kell éveket várni esetlegesen egy adott játék újabb részére. Szerintünk ez van, amikor megállja a helyét: főleg az MMO piacon, például a World of Warcraft is így működik, és sikeresen tartja fenn a játékosok érdeklődését. Azonban problémás lehet egy FPS esetében, amikor 3 óra alatt végigtoljuk (a tényleg alaposan kidolgozott) pályákat, és várhatunk újabb fél évet a következő 3 órás élményre.

ALAN WAKE

A May Payne fejlesztőinek új játéka még nagyon messze van, a show-n nem is sikerült összefutni vele. Ettől függetlenül érdemes odafigyelni rá, mert az idillikus amcsi kisvárosba érkező horror-iró története, kinek rémálmai és valóságos élete között egyre inkább elmosódik a határvonal, igencsak izgalmasnak ígérkezik...
Megjelenés: TBA



FLATOUT 2

A Bugbear autós csodája teljesen rombolható versenypályákat, 16 tuningolható autót, pályánként többszáz mozdítható objektumot és kockázatos, de megtérülő rövidítéseket ígér. A kocsik jól mozogtak, a versenyek pörgősek, az útközésektől kirepülő pilótáink „mutatványai” pedig szemet gyönyörködtetőek voltak. Jó anyag leszel!



A KÁOSZ URAI

PIRATES OF THE CARIBBEAN KAVARÁS



MEGJELENÉS:
2006
GYORSLINK:
1632



A „totális káosz” szöösszetéttel lehetne a leginkább jellemezni az E3-on egyébként igencsak agyonreklámozott Pirates of the Caribbean (A Karib-tenger kalózái) licenc körüli kalamajkát. A Johnny Depp és Orlando Bloom főszereplésével készült kalandfilmek első részét ugyanis még a Bethesda birtokolja, ám a most nyáron mozikba kerülő második részt (Dead Man's Chest) már a Ubisoft. Természetesen egyik cég sem akart lemaradni a húsosfazékról, viszont mindkettőnek sikerült a lehető legkreténebbül megoldania a PC-s adaptáció kérdését.

A Bethesda ugye a második filmből nem készíthet adaptációt, az elsőből meg már annyira nem akar, ezért csináltak egy teljesen különálló sztorijú játékot (The Legend of Jack Sparrow), amely „tulajdonképpen az első rész adaptációja” – nézett rám átható tekintettel a bethesdás marketinges, miközben a meggyőzés erejével próbált rám hatni – hiszen az első rész karaktereit irányíthatjuk, csak éppen magának a történetnek köze nem lesz egyik részhez sem. Mondjuk első blikkre ez a játék nem tűnt rossznak: egy külső nézetes, kardozós, ügyességi akcióstuffot kapunk majd, amelyet akár ketten is játszhatunk: egyikünk Jack Sparrow kapitányt (a Bethesda megszerezte Johnny Depp-t szinkronhangnak) a másik játékos pedig Will Turnert (na Orlando Bloom már nem vállalta be, vagy talán a kutyanak sem kellett.) Kellemes grafika, kicsit konzolos, hagyományos játékmenet. A Ubisoftnál van ugye a folytatás adaptációjának licence, úgyhogy a minimum, hogy valami Prince of Persia-szintű cuccot vártunk tőlük...

Hát arra aztán várhatunk: PC-re csak valami „MMO”-kalózos/hajócsatázós főmedvényt mutattak be (Pirates of the Caribbean Online), amely 1996-ban nagy eséllyel pályázott volna a Voodoo 2 képességeit bemutató technikai csodának. PC-re, sőt még current (PS2, Xbox) illetve next-gen (Xbox 360, PS3) sem terveznek semmilyen adaptációt sem. (Egyedül a PSP tulajok örülhetnek: a kis kézben hordható gépre egy egész pofás akciójáték készült a második filmből, amely hasonlít a Bethesda játékára.) Na, ezért érdemes volt megvenni a licencet... Ja igen: majdnem el is felejtettem... Emlékeztek még az anno PC-re is megjelent Pirates!-stílusban készült Pirates of the Caribbean-re, amelyet az Akella csinált anno? (És szintén semmi köze sem volt a filmhez). Nos, ők már készítették az Age of Pirates című játékot, amely nem néz ki rosszul, de szerintem sokban nem különbözik az előző résztől. Ennek persze semmi köze sem lesz a filmekhez...



Trendek

SOKAN PÁRBAN

Az egyik legfeltűnőbb irányvonal az interneten játszható játékok, konkrétan az MMO-k óriási előretérése volt. Ha kellett, ha nem, legalább egy Diablo II szintű MMO részt mindenki igyekezett belenyomni játékába, de feltűnően sok volt a csak Interneten játszható játék is. Természetesen ezt a kihívást is különböző szinteken sikerült abszolválni, az egyszerű Klónoktól kezdve az olyan elegáns megoldásokig, mint Will Wrighté. Ugyanis a Spore-ban egyetlen hatalmas galaxisban játszik mindenki, és akinek van internet-hozzáférése, az feltöltheti a saját népét, és letöltheti a másikat. Innentől ugyan már nem tudunk beleszólni az életükbe, mert a gép átveszi az irányítást, tehát egy offline játékot játszunk továbbra is (ahogy Will Wright fogalmazott, a Spore „massively single player” játék) azonban a játékosok által készített tartalom ezáltal egy szintre kerül a designerek fejlesztésével. EZ legalább akkora változás a gondolkodásmódban, mint amit hét évvel ezelőtt okozott egy játékosok által készített ingyenes Half-life mod... Counter-Strikernek hívták, úgy hiszem.

Egyébként Will Wright egyértelműen a show sztárja volt, a büfében róla és játékról szóló cseveleyeket lehetett elkapni, az összes, az E3-ra idézített magazinok címlapjáról ő tekintett ránk, illetve a Spore mögött álló filozófiát más cégek fejlesztőitől hallhatta vissza az ember... A világ legnagyobb játékiadója, amely több milliárd dollárt írhat a neve mellé (az EA-ra és The Sims-re gondolunk) úgy látszik, meghálálja amit értük tett: a Spore mögött egy olyan kiadói gondolkodásmód áll, amely talán eddig csak néhány céget (id software és Blizzard) jellemzett. Mi mindenesetre örülünk, hogy végre a kiadók is kezdik belátni, hogy abból jönnek az igazi sikerek, ha egyszerűen csak hagyják dolgozni tehetséges embereiket.

BS: THE ANGEL OF DEATH

Egyelőre csak egy kezdeti buildet mutogattak a játékból, de most sokadszorra is biztosítottak minket a Revolution tagjai, hogy a legendás sorozat következő része jól fog kinézni. Technikailag már most hibátlan, a látott fejtörők ötletesek, ha a sztorival is minden ok lesz (és miért ne lenne), újabb kaland-gyöngyszemet kapunk! Megjelenés: 2006. vége



JUST CAUSE

Az Eidos és az Avalanche nagy meglepetésre készül, a Just Cause ugyanis az év „legakciódúsabb” akciójátéknak tűnik. Titkosügynök hősünk, Rico Rodriguez mindenkinek elkeni a száját (remélt kidolgozott közelharcban), mellette pedig természetesen lő, de autót, repülőt és sárkányrepülőt is vezet... szóval mindent, ami csak felnyomhatja adrenalin szintünket. Jöhet! megjelenés. 2006 ősz



MEGJELENÉS:
SEPTEMBER
26
BYORSLINK:
1638



Én már
villantottam
egy cickót,
most te jössz!

KELETI RÉMMESE NYUGATON

SOUL OF THE ULTIMATE NATION

ZOMG!

**OLASZORSZÁG? MEXIKÓ-
TÓL DÉLRE, PERU MELLETT,
NEM?"**

Egy igazán kedves srác mutatta meg nekünk a Rise of Rome című új MMORPG csodát. A játék ugyan még csak félig van kész, ami a demonstráción is érződött, legnagyobb problémánk azonban nem ez volt vele. Inkább az, ami már az intróban gyanús volt, hogy mit keres egy Medúza egy Rómáról szóló játékban. Vajon miért áldja meg Pallasz Athéné a rómaiakat (!), mielőtt harcba szállnak a küklopszokkal? Végülis minden rendben lenne, csak éppen ez a görög (!) mitológia feldolgoása. Vicces volt látni, ahogy egy Octavius Vespasianus nevű emberke csata előtt Zeuszhoz imádkozik segítségért. Amikor felvetettük a fejlesztő srácnak, hogy vajon miért Rise of Rome a címe a játéknak, akkor halálos nyugalommal kezdte magyarázni, hogy mert ugye a korai római időköt dolgozza fel a játék... Nem szívesen táplálnám azokat az előítéleteket, mely szerint az amerikaiak azt sem tudják, Washington DC hol van, a helyes megoldásra inkább mazur világitott rá:

„Jack, csinálunk egy játékot! Az a címe, hogy Rise of the Greeks”

„Te viccelsz? Már a címe is dögunalom!

Legyen Rise of Rome, az olyan döögös!”

„De már a fele kész...”

„Király! Akkor minél hamarabb kiadhatjuk....”

A Huxley-t jegyző Webzen másik sikergyánús MMO-ja a SUN. Ez sem konvencionális online szerepjáték, az egyedi koncepció sokkal inkább teszi hasonlatossá a Diablóhoz, mint mondjuk a World of Warcraft-hoz. Van itt is fantasy online világ, meg főváros, ahol lehet csapatokat szervezni, meg adni-venni, ám mindösszesen 10 küldetés áll majd rendelkezésünkre - igaz, hogy ezek méretükben és összetettségükben óriásiak. Miután végeztünk az elsővel, rátérhetünk a másodikra, de azt csak megfelelő szintű, és jól felszerelt karakterrel leszünk képesek végigcsinálni. A már teljesített küldetéseket akárhányszor újrajátszhatjuk szörnyek ellen, más játékosok ellen, illetve a kettő vegyítésével. Harcok közben szintet lépünk, és persze bőséges zsákmányra is szert teszünk: fegyverek és páncélzatok terén többezerféle eshet majd a szörnyek teteméből, vagy különböző kincseshládákból. Elsőre a Diablo három nehézségi szintjével lehet talán megfeleltetni a tíz küldetést, hisz ott is addig játszottuk újra az egyes helyszíneket, amíg megfelelő szinttel és felszereléssel bírtunk a következőhöz. Négy játszható karakterosztályt kapunk: a dragon knight átmenet a harcos és a varázsló között, a berserker a klasszikus ütőember, az elementalist egy széleskörű mágiahasználó pusztító és gyógyító varázslatokkal, a valkyrie pedig a tolvaj megfelelője, ám távolsági fegyverekkel felszerelve. A maximális szinthatár 100, mint anno a Diablóban, és ennek elérése is ahhoz mérhető időigényben: ha folyamatosan játszik valaki, akkor is minifegy fél évébe fog telni, amíg kimaxolja karakterét. A játék vonzereje változatosságában rejlik: az ezres nagyságrendű, véletlenszerűen zsákmányolható tárgyak biztosítják majd, hogy ne legyen két egyforma játékos a SUN világában.

Reméljük, ő
velünk van...



LEGO SW II: THE ORIGINAL TRILOGY

A Darth Vader személyére fókuszáló, eddig még névtelen Star Wars projektről ugyan mélyen hallgatott a LucasArts, a Lego Star Wars II: The Original Trilogy azonban kint volt a show-n. Ezúttal közelről is meggyőződhetünk arról, hogy ugyanolyan bájos és szellemes lesz, mint első része. A helyszín most természetesen az Episode IV-V-VI. megjelenés: 2006. szept. 12.



THE PRECURSORS

Hiányzott a Freelancerből, hogy néha gyalogosan is bejárhassuk a számtalan bolygót, melyet meglátogattunk? Netán valami hagyományos sci-fi FPS volt kicsit sekélyes, jót tett volna neki egy kis RPG vagy szimuláció? A The Precursors-ben minden itt van. Kaland, felfedezés, lövöldözés gyalog és űrhajóból, de még egy izgalmas sztori és persze hatalmas világ is... megjelenés: 2007



Welcome BEST OF E3 2006

LEGJOBB HÍR **Yes!** WARCRAFT FILM!

Film készül a Warcraft univeruma alapján, méghozzá nem afféle gagyi mű-D&D PVC sárkányokkal (és nem Uwe Boll rendezzi...) Volt is nagy vidámkodás, amikor bejelentették.

LEGJOBB GRAFIKA **LOOK!** BIOSHOCK

Héh, meglepetés! A Bioshock minden szempontból megérdemli ezt az elismerést: egyrészt technikai szempontból is lenyűgöző, másrészt képi világa olyan egyedi és jellegzetes, egyszerre valóságos és szurreális atmoszférát teremt, ami nagyon-nagyon ritka. A másik esélyes természetesen a Crisis volt, melyet talán nem is kell bemutatni. El sem tudjuk képzelni, milyen gépen futott...

LEGNAGYOBB CSALÓDÁS **CHEAP!** FALLOUT 3

A kategória neve éppenséggel megtévesztő, hiszen „csalódásból” bőven akadt. *Shadowrun*, *Star Trek Legacy*... nem volt *StarCraft 2* (pedig úgy belelovoztuk magunkat) se *Diablo 3* (arról nem is beszélve) – a *Fallout 3* inkább azzal bosszantott fel minket, hogy a látványos plakátokon kívül, amik tavaly is ott lógtak a Bethesda standja körül, semmilyen információ nem került elő róla (ahogy tavaly sem). Köszí a bevetést, ezt még megkeserültek!

LEGJOBB MULTIPLAYER JÁTÉK *Quality* ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Rengeteg taktikai lehetőség, ötletes és jól kidolgozott egységek, brutális csata-feeling... A *Battlefield 2142* tényleg nem rossz, de messze nem tűnik annyira izgalmasnak és újítónak, mint a Quake univerzumban játszódó *Enemy Territory: Quake Wars*. Ez már néhány perc játék után világossá vált, úgyhogy nagyon kíváncsian várjuk, vajon megjelenése után a tömegek éppúgy rákattannak-e, mint annak idején a *Battlefieldre*.

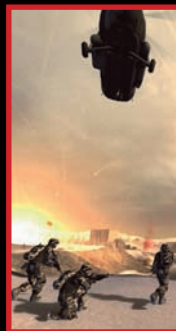
LEGJOBB JÁTÉK **AMAZING!** SPORE

A *Spore* és a *Bioshock* közt éles harc dúlt „a show játéka” címért, végül mégis Will Wright új játéka mellett tettük le voksunkat. Őszintén szólva mindkét játékot nagyon várjuk, mert azok alapján, amit láttunk, egyiket sem ronthatják el, még ha akarják se. Ezek tuti befutók.

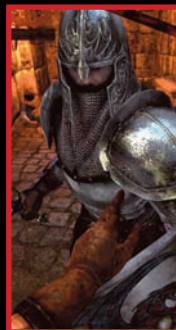
LEGJOBB FPS CRISIS ENEMY TERRITORY: QW HAZE RAINBOW SIX: VEGAS BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY



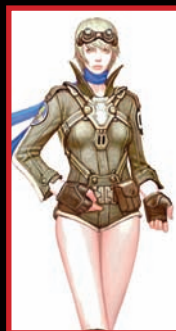
LEGJOBB RTS WORLD IN CONFLICT SUPREME COMMANDER COMPANY OF HEROES WARHAMMER: MARK OF CHAOS MEDIEVAL 2: TOTAL WAR



LEGJOBB RPG DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC HELLGATE: LONDON NEVERWINTER NIGHTS II GOTHIC III TITAN QUEST



LEGJOBB MMO HUXLEY WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE WARHAMMER ONLINE LOTR: SHADOWS OF ANGMAR AGE OF CONAN





GAMESTAR: THE GATHERING

SZABÁLYRENDSZER

KÁRTYATÍPUSOK

JÁTÉK

5

WARHAMMER 40K: DARK CRUSADE

Ha megírt egy lapot, a maradék játékmennyiség piaci értéke ennyit tovább támad.

4/4

„Az önfeláldozás lovagi erénye csak a legnagyobbak sajátja.”

JÁTÉK (A KÁRTYA TÍPUSA)

DOLLÁR, ENNYIBE KERÜL A JÁTÉKOT A KEZEDBŐL LETENNI A PÁSTRÁ.

A JÁTÉK CÍME

KÜLÖNLEGES KÉPESÉG

PIACI ÉRTÉK / JÁTÉKÉLMÉNY

VICCESNEK SZÁNT IDÉZET

ENCHANT

2

TÖKEINJEKCIÓ

Amennyi játékot megvásárolsz, véted a piaci értékét 1-el.

MI TÖRTÉNIK A KÁRTYA FELHASZNÁLÁSAKOR

„A pénz nem boldogít.”

ENCHANT (A KÁRTYA TÍPUSA)

DOLLÁR, ENNYIBE KERÜL A JÁTÉKOT A KEZEDBŐL LETENNI A PÁSTRÁ.

A CSELEKEDET FORMÁJA

MI TÖRTÉNIK A KÁRTYA FELHASZNÁLÁSAKOR

VICCESNEK SZÁNT IDÉZET

INSTANT

3

KILOPOTT FORRÁSKÓD

Amennyi játékot veszsz el, veszít 2 játékmenny-t.

MI TÖRTÉNIK A KÁRTYA FELHASZNÁLÁSAKOR

„Szóval maga jelentkezett az éjszakai takarítói állás-sí, senor!”

INSTANT (A KÁRTYA TÍPUSA)

DOLLÁR, ENNYIBE KERÜL A JÁTÉKOT A KEZEDBŐL LETENNI A PÁSTRÁ.

A CSELEKEDET FORMÁJA

MI TÖRTÉNIK A KÁRTYA FELHASZNÁLÁSAKOR

VICCESNEK SZÁNT IDÉZET

A GameStar: The Gathering a nemzetközi játékszoftver-kiadás kegyetlen világába kalauzolja el a játékosokat. Céljuk az, hogy egy közepes kiadóból az E3 alatt a világ legnagyobb ilyen jellegű szervezetévé nőjék ki magukat, játékok és fejlesztőcsapatok megszerzésével.

Egy játékos egy, a GS-ből kivágható paklival játszhat a másik ellen. Egy GS-hez egy paklit mellékelünk.

A JÁTÉK MENETE

Kezdés

Mindkét játékos összekeveri a pakliját, majd felvesz a kezébe 5 lapot. A lapokat a pástra (asztalra) úgy nevezett tőkéből (másképpen dollár) teheti le. Minden lapnak van egy adott dollárértéke, és annak levonása után használható fel.

Dollárt mindenki a kör elején kap, első körben 2-öt, másodikban 3-at, és így rendre fel egészen hatig. Ha a dollárjaidat nem használod fel egy adott körben, azok elvesznek, nem viheted át, következő körben is maximum 6 (vagy amennyit a az adott kör engedélyez) lehet.

Körök

1., Minden köröd elején húzol egy lapot. A játékosok egymás kezében, va gyéppen húzott lapjait nem láthatják.

2., Ezután ha vannak beforgatott lapjaid, visszaforgatod őket.

3., Felhasználhatod a tőkédet (dollárjaidat) játékok lehozására a pástra, illetve különböző, kártyákon meghatározott cselekedetek végrehajtására. Ebben a fázisban hozhatod le „játék” és „enchant” típusú kártyáidat, de akár instantokat is felhasználhatsz.

4., Felhasználhatod játékaidat az ellenfél portfóliójának rombolására. Ezt egyszerű támadással is megteheted, illetve felhasználhatod a „játék” típusú kártyákon meghatározott különleges képességeidet is.

A harc menete

A támadó játék „piaci érték”-ét levonjuk a védekező játék „játékmenny”-éből, és viszont. Amelyiknek a „játékmenny”-e nullára csökken az bekerül az ellenfél portfóliójába, így annak értéke az adott játék „piaci érték”-ével MEGNÓ.

Amennyiben nem tud vagy nem akar a védekező játékos játékot szembehelyezni a támadással, akkor az adott játék „piaci érték”-e LEVONÁSRA kerül a portfóliójából.

Egy adott játék felhasználását (kilencven fokos) beforgatással jelezzük.

5., A következő játékos köre kezdődik.

Instant kártyákat a 2.-4. fázisban (ellenfeled köre alatt is!) felhasználhatsz.

A JÁTÉK VÉGE

Az a játékos nyer, akinek a portfóliójának értéke eléri a 30-at. Amennyiben a lapok elfogynak, akkor az nyer, akinek a portfóliójának az értéke nagyobb.

